Acessórios

Todos os itens mágicos que não sejam uma arma, armadura, ofuda ou amuleto são considerados acessórios. Isso faz com que existam em imensa variedade: de tatuagens encantadas a papel de origami que traz suas criações à vida, passando por faixas, objetos decorativos, altares, bolas de cristal e muito mais.

A menos que indicado o contrário, basta usar, carregar ou vestir um acessório para que seu poder seja ativado. Acessórios sempre se adaptam magicamente ao usuário, permitindo seu uso mesmo por kaijin. Também são especialmente leves; a menos que indicado, não pesam nada.

Água sagrada: abençoada por um shinkan com energia da luz e das trevas, este frasco de cerâmica facilmente quebrável pode ser arremessado no chão à frente de uma criatura a até 9m, com um ataque à distância contra CA 7. Se acertar, o frasco quebra e a criatura sofre 2d6 pontos de dano de luz (um oni ou shiryou) ou trevas (um tenshi).

Aljava abençoada: feita com bambu suchiiru, faz com que as flechas armazenadas causem +1d6 pontos de dano de luz. Os efeitos da aljava só ativam após uma cena.

Anel da estabilidade: completamente feito de jade celestial do Reino de Lin-Wu. Fornece Constituição +2 (não cumulativo com outros objetos de jade). Além disso, seu usuário fica imune a transmutação.

Anel de proteção: exibe padrões complexos. Contra ataques de toque ou toque à distância, o usuário usa CA em vez de Reflexos.

Anel de Sugora: esculpido a partir de um fragmento de presa de kaiju, fornece cura acelerada 5 apenas em situações de combate. O anel cessa de funcionar quando o usuário morre.

Anel do escudo mental: finamente trabalhado, forjado em ouro maciço. O usuário fica imune a jutsus de adivinhação de grau avançado ou menor.

Anel místico: este anel com uma grande joia aumenta o limite de PM do personagem em +1, +3 ou +6. Usado por um wu-jen, aumenta em +2, +5 ou +9.

Bainha da surpresa: feita de madeira exótica e com pinturas decorativas, permite rolar Iniciativa duas vezes e ficar com o melhor resultado. O efeito só acontece quando o usuário saca a arma guardada na bainha.

Bainha do vento divino: laqueada em azul-esverdeado, permite executar os jutsus *golpe do vento distante* e *dança dos cinco ventos* pelo custo normal, mesmo sem chacras abertos. Os jutsus só podem ser usados com uma arma na bainha, e que tenha sido sacada naquela rodada.

Bálsamo transmutador: este unguento tem duas finalidades. Aplicado em uma criatura como uma ação padrão, cancela os efeitos de um jutsu de transmutação com duração permanente. Se aquecido e aplicado com uma ação completa, causa o efeito do jutsu *corpo de terracota* (sem aprimoramentos). Um pote contém o suficiente para um único uso.

Bastões moxa da renovação: estes bastões de ervas emitem um cheiro forte quando queimados. Oferecem +15 em um teste de Cura. O item é destruído após o uso.

Biwa encantador: este alaúde tamuraniano é finamente decorado. Tocado com uma ação padrão e um teste de Atuação (música) CD 25, causa o efeito de *influência invisível* (sem aprimoramentos) em uma criatura de qualquer tipo que possa ouvir a música. As instruções podem ser parte de uma canção. Nesse caso, perceber as instruções ocultas exige um teste de Intuição oposto a Enganação do usuário.

Bola de cristal: esta esfera de cristal com cerca de 15cm de diâmetro pode ser usada para enxergar uma criatura ou objeto com uma ação padrão, como no jutsu *vidência dos ancestrais*. Você pode se concentrar para continuar observando o alvo, como no jutsu. Além disso, você pode se comunicar telepaticamente com um alvo inteligente (Int 3+), não importando o idioma.

Bomba da invisibilidade: ao jogar a bomba no chão como uma ação padrão, o usuário recebe o efeito de *invisibilidade ninja* (sem aprimoramentos). O item é destruído em uma nuvem de fumaça que se dissipa imediatamente. Usar este item é uma violação de honra leve.

Botas das nuvens: ao usar estas botas de tecido verde escuro, o usuário pode gastar 6 PM como uma ação livre, recebendo deslocamento de voo 18m até o fim da cena, deixando um leve rastro de vento e nuvens por onde passa.

Braçadeiras do arqueiro: estes protetores de punho fornecem +1 nas jogadas de ataque com armas de ataque à distância.

Cetro de Yumeno: este bastão curto de prata tem uma lua esculpida no topo. Quando empunhado, permite executar os jutsus *círculo de luz*, *círculo de trevas*, *estrela da invencibilidade* e *explosão radiante* pelo custo normal, mesmo sem chacras abertos. Executar estes jutsus através do cetro não resulta em violação de honra. A cada noite de sono, enquanto tiver o item, o usuário tem uma chance cumulativa de 1% de receber o efeito amnésia do jutsu *fracasso*.

Chá da revigoração honrada: este chá verde tem propriedades especiais. Se preparado com cuidado e

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Acessórios Menores

d%	Item	Preço
01-05	Água sagrada	25 ¥o
06-08	Wagh'zarr	80 ¥o
09-12	Bomba da invisibilidade	150 ¥o
13-16	Bastões moxa da renovação	225 ¥o
17-19	Pó de apagar rastros	250 ¥o
20-22	Saquê fervente	300 ¥o
23-24	Travesseiro do descanso final	450 ¥o
25-27	Soro da verdade	500 ¥o
28-31	Incenso da meditação	900 ¥o
32-36	Chá da revigoração honrada	1.000 ¥o
37-41	Pena de Hinotori	1.000 ¥o
42-44	Varinha da orientação	1.100 ¥o
45-54	Anel místico +1	2.000 ¥o
55-56	Bálsamo da transmutação	2.000 ¥o
57-58	Pingente da leveza	2.200 ¥o
59-60	Colar do sustento	2.500 ¥o
61-62	Sandálias acrobáticas	2.500 ¥o
63-64	Omamori da invisibilidade específica	2.625 ¥o
65-66	Tsuba elemental	2.625 ¥o
67-68	Máscara do kabuki	2.700 ¥o
69-70	Jingasa do bushi sortudo	2.800 ¥o
71-72	Corda da escalada	3.000 ¥o
73-74	Talismã do aprimoramento (Jutsu Longínquo)	3.000 ¥o
75-76	Talismã do aprimoramento (Jutsu sem Mantras)	3.000 ¥o
77-78	Talismã do aprimoramento (Jutsu sem Selos)	3.000 ¥o
79-80	Maquiagem celestial	3.150 ¥o
81	Cinturão da pedra real	3.250 ¥o
82-84	Karakuri das armadilhas	3.500 ¥o
85-86	Bainha da surpresa	4.000 ¥o
87-88	Braçadeiras do arqueiro	4.000 ¥o
89-90	Corda do aprisionamento	4.500 ¥o
91-92	Tokkuri da fumaça eterna	5.400 ¥o
93-94	Aljava abençoada	6.000 ¥o
95-96	Bainha do vento divino	7.350 ¥o
97-98	Anel de proteção	8.000 ¥o
99-100	Anel do escudo mental	8.000 ¥o

Acessórios Médios

d%	Item	Preço
01-05	Manoplas dos dois princípios	10.000 ¥o
06-10	Papel das muitas formas	10.000 ¥o
11-15	Furoshiki profundo	10.400 ¥o
16-20	Talismã do aprimoramento (Jutsu Compartilhado)	11.000 ¥o
21-25	Talismã do aprimoramento (Jutsu Estendido)	11.000 ¥o
26-30	Biwa encantador	12.600 ¥o
31-35	Faixa do monge	13.000 ¥o
36-40	Sandálias da velocidade	14.000 ¥o
41-45	Talismã do aprimoramento (Jutsu Ampliado)	14.000 ¥o
46-50	Jogo de chá ancestral	15.100 ¥o
51-55	Faixa do vanara incompleto	16.000 ¥o
56-60	Remo voador	17.000 ¥o
61-70	Anel místico +3	18.000 ¥o
71-75	Botas das nuvens	20.000 ¥o
76-80	Elmo monstruoso	24.000 ¥o
81-85	Fantasia de cão-leão	26.500 ¥o
86-95	Periapto da saúde	27.000 ¥o
96-100	Pincel do poeta andarilho	27.700 ¥o

Acessórios Maiores

d%	Item	Preço
01-05	Lanterna da revelação	30.000 ¥o
06-10	Taiko de Dai'Gun	30.500 ¥o
11-15	Elmo do kiai invencível	32.600 ¥o
16-21	Sandálias da liberdade	37.500 ¥o
22-27	Pérola da fúria divina	38.000 ¥o
28-30	Gerador arcano externo	40.000 ¥o
31-35	Bola de cristal	42.000 ¥o
36-40	Anel de Sugora	45.000 ¥o
41-50	Estandarte da honra	50.000 ¥o
51-55	Máscara aberrante	50.500 ¥o
56-60	Varinha da repulsão	60.000 ¥o
61-65	Cetro de Yumeno	63.000 ¥o
66-70	Talismã do aprimoramento (Jutsu Acelerado)	70.000 ¥o
71-75	Talismã do aprimoramento (Jutsu Irresistível)	70.000 ¥o
76-80	Talismã do aprimoramento (Jutsu Maximizado)	70.000 ¥o
81-85	Lágrima do norte branco	71.000 ¥o
86-95	Anel místico +6	72.000 ¥o
96-100	Anel da estabilidade	100.000 ¥o

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

consumido respeitosamente em seguida (o que demora 10 minutos), recupera PM em quantidade igual ao bônus de Honra daquele que o preparou. Uma criatura desonrada recupera apenas a metade desse valor; uma criatura sórdida ou desumana simplesmente não recupera PM, e fica enjoada pela cena. Cada pacote tem chá suficiente para 5 pessoas.

Cinturão da pedra real: largo cinturão de prata com um enorme rubi na fivela, que fornece +5 em testes de Atletismo. Quando usando uma jitensha, o usuário recebe deslocamento extra +3m (somado aos +3 normais da jitensha). E quando usado por um kaijin, permite mudar para uma forma humana normal — e de volta — com uma ação completa. Na forma humana, não sofre os efeitos do traço racial disforme.

Colar do sustento: este simples colar de contas de madeira elimina a necessidade de comer e beber durante seu uso. Também refresca corpo e mente, permitindo dormir duas horas por dia como se fossem oito. Os efeitos do colar só ativam após uma semana de uso.

Corda da escalada: esta corda de cânhamo de 30m é forte o suficiente para suportar até 1.500kg. Com um comando (ação padrão), a corda se move em qualquer direção (incluindo para cima) a 3m por rodada, fixando-se firmemente onde o usuário desejar. Ela pode se desamarrar e voltar da mesma forma.

Corda do aprisionamento: esta corda de seda de 30m pode, com um comando (ação padrão), amarrar uma criatura de tamanho Enorme ou menor. Arrebentá-la exige um teste de Força (CD 30); a corda tem RD 5 e 4 PV.

Elmo do kiai invencível: este elmo cor de sangue dá uma aparência feroz ao usuário. Você pode usar uma ação padrão para gritar "kiai!" e causar o efeito do jutsu *kiai atordoante*. Usado por um samurai, reduz o custo para ativar a habilidade de classe grito de kiai, ou jutsus com "kiai" no nome, em 1 PM (mínimo 1 PM).

Elmo monstruoso: esta peça horrível parece ter sido feita com a cabeça de um akumushi, ou mesmo um kaijin. O usuário fica com uma aparência "borrada" e ataques contra ele tem 20% de chance de falha. Usado por um kaijin, conta como dois talentos da Tormenta adicionais para calcular poderes de outros talentos da Tormenta. Usar este item é uma violação de honra severa.

Estandarte da honra: este pedaço de tecido retangular, montado em uma estrutura de bambu para ser preso às costas, traz a inscrição "Honra maior que a vida". O usuário pode usar a Honra como reserva de força duas vezes por sessão de jogo (ou duas vezes por cena, se tiver a habilidade de classe honra suprema). Se usado por uma criatura com Honra 9 ou menor, apenas impõe um nível negativo enquanto é usado.

Fantasia de cão-leão: este item de dança tradicional consiste em uma cabeça estilizada presa a longos tecidos de seda. Fornece +5 em testes de Atuação (dança) e imunidade a medo. Ao gastar uma ação de movimento para dançar, se for bem-sucedido em um teste de Atuação (CD 25), todas as criaturas escolhidas a até 30m também ficam imunes a medo pela cena.

Faixa do monge: esta simples faixa de tecido, quando amarrada na cintura, fornece grandes habilidades de combate desarmado. O usuário recebe o talento Ataque Desarmado Aprimorado. Caso já o tenha, é considerado uma categoria de tamanho acima para propósitos de dano desarmado. Um personagem com a habilidade de classe dano desarmado é considerado duas categorias de tamanho acima.

Faixa do vanara incompleto: esta faixa de tecido branco ou marrom deve ser presa a um cinto ou outra faixa de cintura. Ela então fornece os benefícios do traço racial cauda. Se usada por um vanara, deve ser enrolada em sua cauda; ela então poderá empunhar armas de uma mão ou ajudar a empunhar armas de duas mãos. Ao fazer um ataque corpo-a-corpo, o vanara pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional com a cauda (desarmado, com arma leve ou com arma de uma mão).

Furoshiki profundo: este simples furoshiki é maior por dentro que por fora. Pode guardar até 500kg, mas pesará no máximo 250g. Se rasgado, todos os objetos em seu interior aparecem no espaço vazio mais próximo. Criaturas vivas não podem ser colocadas no furoshiki.

Gerador arcano externo: este cilindro de metal de 60 por 20cm de diâmetro é finamente decorado, exigindo linhas de força que brilham levemente, como uma vela. Acoplado às costas de um mashin, fornece os benefícios do talento Gerador Arcano. Se o mashin já possui o talento, oferece um uso diário adicional.

Incenso da meditação: este incenso exala fragrância adocicada e fumaça perolada. Enquanto aceso, oferece ao personagem mais próximo a habilidade de classe meditação. Um bloco de incenso dura 2 horas.

Jingasa do bushi sortudo: este elmo cônico de metal fornece 25% de chance de evitar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo. Usado por um bushi, permite rolar uma segunda vez a chance de evitar o dano adicional, devendo aceitar o segundo resultado mesmo sendo pior.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Jogo de chá ancestral: este conjunto de jarros e copos de cerâmica é finamente decorado e pintado. Fornece +5 em testes de Atuação (arte tradicional). Usado em uma cerimônia do chá como uma ação completa e com um teste bem-sucedido de Atuação (CD 25), causa o efeito de *verdade dos ancestrais* (com os aprimoramentos +3 e +12 PM). Para manter o efeito ativo, o usuário deve continuar a cerimônia, gastando uma ação padrão a cada rodada, como se estivesse se concentrando em um jutsu.

Karakuri das armadilhas: este engenhoso invento, que combina magia e mecânica, parece um gato ou outro animal Mínimo. Ativado com uma ação padrão, ele procura e encontra uma única armadilha a até 9m, desabilitando-a em seguida. Mas existe 5% de chance do karakuri ativar a armadilha por acidente, sendo inevitavelmente destruído no processo.

Lágrima do norte branco: esta esfera de cristal azulado de 20cm de diâmetro é gelada ao toque. Quando empunhada, com uma ação completa e 6 PM, o usuário pode mudar o clima como no jutsu *dominar o clima* (sem aprimoramentos), mas só pode criar neblina, neve ou granizo. O usuário também fica imune a frio.

Lanterna da revelação: feita de bronze e decorada com os olhos severos de Tanadora-sensei, sua luz revela todas as criaturas e objetos invisíveis a até 9m, que aparecem como formas translúcidas. Funciona com combustível normal.

Manoplas dos dois princípios: este par de luvas de armadura fornece o talento Combater com Duas Armas. Se o usuário já tem o talento, recebe +1 nas jogadas de ataque ao usá-lo.

Maquiagem celestial: este kit de maquiagem obra-prima contém 5 usos. Quando aplicada, o que exige 10 minutos, a maquiagem fornece imunidade a encantamento com duração de cena.

Máscara aberrante: feita com pedaços de akumushi, esta máscara de akamono pode ser incorporada a um elmo ou apenas vestida sobre o rosto. Ataques contra o usuário têm 10% de chance de falha. Além disso, o usuário consegue enxergar alguns instantes no futuro, somando seu bônus de Sabedoria às jogadas de ataque, classe de armadura e testes de Reflexos. Usar este item é uma violação de honra severa.

Máscara do kabuki: esta máscara permite executar o jutsu *véu das múltiplas faces* (sem aprimoramentos) mesmo sem chacras abertos. O usuário também recebe +5 em testes de Atuação (dramaturgia).

Omamori da invisibilidade específica: similar a um ofuda de metal, fica preso a um cordão de cabelos de youkai. Quando comprado ou encontrado, role 1d6: 1 – animais, 2 – construtos, 3 – oni, 4 – shiryou, 5 – youkai, 6 – monstros. Com uma ação padrão e 1 PM, o usuário recebe o efeito de *invisibilidade ninja* (sem aprimoramentos) apenas contra aquele tipo de criatura.

Papel das muitas formas: este pedaço de papel colorido pode ser usado por um personagem com Ofício (origami) ou Atuação (arte tradicional). Como uma ação completa, o usuário pode dobrar o papel e fazer um teste de perícia (CD 20 + ND da criatura, ou igual à CD para fabricar o objeto). Se for bem-sucedido, a figura se torna um objeto ou criatura real, de tamanho Enorme ou menor. Não importando a aparência, tem as estatísticas de um tsukumogami de tamanho apropriado (veja o **Capítulo 7: Bestiário**), além de qualquer forma de deslocamento da criatura original. A criatura ou objeto permanece até o fim da cena, então volta a ser um origami. Depois de dobrado, o origami pode voltar a ser usado (ação padrão) para invocar a criatura ou objeto escolhido. Se o origami for destruído ou desdobrado, perde seu poder.

Pena de Hinotori: esta pena avermelhada deve ser agitada (ação padrão) sobre um nakama caído com 0 PV ou menos, levando-o automaticamente a 1 PV. Se a vítima excedeu PV negativos em mais da metade de seus PV totais, este item ainda pode curá-la (antes de uma rodada inteira ter se passado). Para todos os propósitos, a vítima não chegou a morrer. Após usado, o item se desfaz em chamas.

Periapto da saúde: o usuário desta joia verde em um cordão de prata fica imune a doenças e venenos.

Pérola da fúria divina: esta pérola enorme (10cm de diâmetro) fica presa a um cordão de electrum. Com um comando (ação padrão), fornece +2 nas jogadas de ataque e dano do usuário, mas também uma penalidade de –2 na CA, com duração de cena. Usada por um shugenja, soma seu bônus de Honra a jogadas de ataque, dano, CA e CD de jutsus (cumulativo com outros efeitos similares).

Pincel do poeta andarilho: este pincel parece ordinário. Fornece +5 em testes de Atuação (oratória) e Ofício (escriba). Seu verdadeiro poder revela-se quando o usuário desenha ideogramas no ar, como se estivesse escrevendo. Escrever uma frase exige uma ação padrão e um teste bem-sucedido de Atuação (oratória), CD 25. Ao fazê-lo, a frase se torna algo visível e perceptível – mas na verdade não passa de uma ilusão. Os efeitos são similares ao jutsu *teatro de sombras* — e o mestre deve julgar caso a caso. O tamanho máximo da ilusão é igual a uma emanação de 45m de raio.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Pingente da leveza: pedra preciosa em forma de escama de dragão celestial, presa num pingente. O usuário sempre cai em pé e não sofre dano por quedas. Usado por um ryuujin, fornece deslocamento de voo 3m (ou 6m se tiver o talento Leveza Celestial).

Pó de apagar rastros: capaz de ocultar a passagem do personagem e seus companheiros. Lançado ao ar, faz com que um recinto com até 9m de lado torne-se empoeirado, sujo e coberto de teias de aranha, como se abandonado e intocado por uma década. Espalhado sobre uma trilha, apaga as pegadas de um grupo com até doze criaturas, incluindo montarias, por uma distância de até 90m. Testes de Sobrevivência para rastrear pegadas afetadas por este item têm sua dificuldade aumentada em CD +20.

Remo voador: este remo é capaz de voar com deslocamento 12m, e pode acelerar como no jutsu *voo de Hinotori*. Pode carregar até 200kg, ou viajar sozinho a um lugar determinado pelo dono, desde que ele tenha uma boa ideia da localização. Se estiver a até 300m do dono, o remo vem até ele quando um comando é pronunciado (ação livre).

Sandálias acrobáticas: estas leves sandálias de tecido permitem ignorar qualquer tipo de terreno difícil. O usuário também ignora efeitos negativos que dependem da vítima estar com os pés no chão, como *estrepes invisíveis* ou *pisão do bisonte*.

Sandálias da liberdade: este par de sandálias de bambu suchiiru fornece +3m no deslocamento e mantém o usuário sob efeito de *libertação de Nozomi* (sem aprimoramentos).

Sandálias da velocidade: pintadas com motivos de relâmpago, estas sandálias permitem ao usuário, no início de suas rodadas, fazer uma ação de movimento adicional para deslocar-se.

Saquê fervente: armazenada em uma tokkuri de cerâmica, esta bebida borbulhante oferece a capacidade de cuspir labaredas. Tomar um gole requer uma ação de movimento; a criatura então poderá, com uma ação padrão, cuspir fogo como no jutsu *leque de chamas* (sem aprimoramentos). A tokkuri vem com dois goles.

Soro da verdade: este elixir obriga aquele que o ingerir (ação padrão) a responder com a verdade qualquer pergunta feita durante a cena (Vontade CD 15 anula). A vítima ainda pode se recusar a responder ou ficar em silêncio.

Taiko de Dai'Gun: este tambor pode ser carregado no ombro e exige as duas mãos para ser tocado. Fornece +5 em testes de Atuação (música). Usado durante uma viagem, aumenta o deslocamento do grupo em +6m. Ainda, gastando 2 PM, uma ação padrão e sendo bem-sucedido em um teste de Atuação (música) CD 25, pode causar 6d6 pontos de dano em um cone de 9m (Reflexos CD 25 reduz à metade). Esse dano ignora redução de dano de objetos e construtos. Se falhar no teste, a explosão sonora ainda funciona, mas também causa o dano ao usuário. O dano pode ser aumentado em +1d6 para cada +2 PM gastos.

Talismã do aprimoramento: esta corrente de ferro frio com um medalhão de um ideograma místico fornece o talento de aprimoramento indicado. Caso já tenha esse talento, o usuário pode reduzir o custo total de um jutsu com este aprimoramento em 1 PM (menor), 2 PM (médio) ou 3 PM (maior), no mínimo 1 PM.

Tokkuri da fumaça eterna: quando a tampa desta garrafa de metal é retirada (ação de movimento), uma grande quantidade de fumaça preta é liberada, gerando um efeito igual ao jutsu *bomba de fumaça* (sem aprimoramentos). A fumaça persiste até a garrafa ser tampada com outra ação de movimento.

Travesseiro do descanso final: este saquinho de grãos abençoados deve ser colocado sob a cabeça de uma criatura morta; enquanto ela repousar neste travesseiro, não entrará em decomposição, nem retornará como um shiryou.

Tsuba elemental: esta guarda para lâminas pode ser incorporada a qualquer arma de corpo-a-corpo de corte. O usuário pode gastar 1 PM como uma ação livre para causar +1d6 pontos de dano de um descritor elemental à sua escolha com a arma. Instalar ou remover a tsuba gasta uma ação de movimento.

Varinha da orientação: esta varinha de madeira é adornada com fitas de papel dourado em zigue-zague. Com uma ação padrão e 1 PM, o usuário pode conceder +1 aos testes de resistência de uma criatura a até 9m, até o fim da cena. Usado por um shugenja, permite o uso da habilidade de classe orientação em criaturas que não possam ver ou ouvir o shugenja.

Varinha da repulsão: feita de um galho de amieiro descascado até formar um tufo de casca encaracolada, esta varinha oferece +5 nas jogadas de ataque de *rito do exorcista* contra qualquer youkai. Além disso, o alvo fica sob efeito constante de *amuleto de repulsão*, apenas contra youkai.

Wagh'Zarr (pintura de guerra): fabricada pelos nezumi, esta tinta é usada para desenhar padrões no rosto, torso e braços de um guerreiro. Aplicar a *wagh'zarr* exige uma ação completa. O usuário recebe +1 nas jogadas de dano para cada categoria de tamanho que o alvo de seu ataque tenha acima da sua própria, durante uma cena. Um nezumi recebe o dobro destes bônus. Usar este item é uma violação de honra moderada.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

ARTEFATOS

Um artefato é um item mágico único, extremamente poderoso. Apenas grandes espíritos têm poder para criar estas peças, e elas sempre são forjadas com um propósito específico. Os espíritos cuidam para que artefatos caiam nas mãos dos mais poderosos heróis e vilões, mas às vezes o destino leva essas peças até aventureiros menores.

Artefatos não são simplesmente "outro tipo de item mágico". São relíquias fabulosas, lendárias. A busca para recuperar ou destruir um deles pode ser base para uma campanha inteira. Não há tabelas para geração aleatória de artefatos, e nem custo em ouro para comprá-los. Esses itens devem entrar em uma campanha apenas através da decisão deliberada do mestre.

FLAUTA DAS ERAS

Visitantes do Reinado de Arton frequentemente ficam confusos e não entendem como é viver pela Honra. Por que alguns atos, que seriam considerados normais naquela terra distante, aqui são sinal de uma alma desonrada? Por que uma criatura ou objeto que muda de forma não é necessariamente desonrado, enquanto uma criatura ou objeto disfarçado por uma ilusão é?

Sábios vanara diriam que a diferença está na dicotomia entre *ser* e *estar*. Aquilo que se transforma em duas coisas *é* ambas; mas o que se esconde tenta ocultar aquilo que é, mudando como *está*. Isso se relaciona com um dos artefatos mais antigos de que se tem notícia: a *Flauta das Eras*.

Segundo as lendas e textos sagrados, o toque desta simples shakuhachi é suficiente para decretar o fim de uma era — e o começo de uma nova. Em cada transição, há histórias, narrativas e até mesmo testemunhas do poder da flauta. Os mitos contam que ela trouxe à ilha os primeiros kaiju, na Era Sugora. Elevou os poderes dos piores bakemono, criando os terríveis impérios daquela era. Reuniu em conselho os antigos povos-fera, dando início à Era Kemono. Sua música trouxe a Princesa Nozomi até aqui, culminando na Era Hunabito. E assim por diante.

Seus poderes são inúmeros e variados. Apenas carregar a *Flauta das Eras* oferece um bônus de +5 na CA e testes de resistência. A flauta pode mudar de forma, tornando-se outro instrumento de sopro — ou uma *tanto defensora +6*. Uma criatura que toque uma melodia perfeita com a flauta (uma cena inteira e um teste de Atuação (música) CD 40) pode obter os mais variados efeitos, como se tivesse executado o jutsu *milagre dos ancestrais*, sem custo em PM. Se tocar a melodia perfeita com sucesso doze vezes consecutivas, uma nova era se inicia.

O que esta nova era traz, e o que fica para trás, fica a critério do mestre. Como exemplo, se usada por uma criatura com Honra 22 ou maior, a mudança de era é harmoniosa, ou tem um resultado de paz e prosperidade, como a chegada da Era Teikoku. Se usada por uma criatura com Honra 5 ou menor, a mudança é caótica e destrutiva, provavelmente resultando em tragédia. Poderia invocar um kaiju capaz de destruir toda a civilização, por exemplo.

Para cada dia carregando a *Flauta das Eras*, seu dono perde 5 PM permanentes. Quando essa perda leva seus PM a 0, seus chacras são fechados como no jutsu *lágrimas de Mizuha*, e a flauta se teletransporta para um lugar qualquer, esperando pelo próximo portador.

KAMINARI, O TROVÃO DIVINO

Esta é a espada pessoal do próprio Lin-Wu. Além de aparecer quando o Deus Dragão caminha pelo mundo como o Samurai de Sangue ou o Espadachim Trovejante, ela ocasionalmente é ofertada por breves períodos a grandes heróis, buscando feitos impossíveis em nome da honra.

Nas mãos de um samurai ou shugenja, *Kaminari* tem todos os poderes de uma *digníssima determinação*, além de *elétrica*, *fantasma*, *radiante*, *trovejante* e *veloz*.

Nas mãos de qualquer outra criatura, é apenas uma *katana +1*. Se empunhada por uma criatura desonrada, impõe imediatamente uma *missão de honra*, sem direito a teste de resistência. Caso a missão seja cumprida, fornecendo +1 de Honra com sucesso, ela continua impondo novas missões até que a criatura atinja Honra 10.

Se empunhada por uma criatura sórdida ou desumana, relâmpagos caem dos céus ou a própria espada emite choques fortíssimos a cada rodada, causando 26d6 pontos de dano de eletricidade que ignora qualquer resistência ou imunidade, até a criatura ser morta ou soltar a espada.

ORBE DOURADO DAS QUATRO DIREÇÕES

Este afamado objeto mágico concede poderes cósmicos fenomenais a qualquer um. O único problema é a dificuldade em obtê-lo. As lendas dizem que o *Orbe Dourado das Oito Direções* foi criado pelos maiores conjuradores dos povos que dominaram Tamu-ra durante a Era Kemono. Uma imensa esfera, com 3m de diâmetro, feita de uma gema dourada e translúcida, que brilhava ao sol. Dentro do orbe, oito joias vermelhas em forma de estrelas com 30cm de diâmetro, incrustadas na própria rocha.

Armazenado em um pedestal no centro de um templo localizado no exato centro da ilha principal, o *Orbe*

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

protegia as oito direções (norte, nordeste, leste, etc...) e os povos que viviam em cada uma delas. Desastres naturais e ataques de kaiju não podiam superar seu poder; por algum tempo, na Era Kemono, houve paz.

Contudo, um curioso henge gato chamado Kando trouxe a ruína e o fim dessa era. Invadindo o templo secretamente, este portador de segredos fez um pedido ao orbe — e a realidade se rearranjou, mudando para sempre a história. Uma das joias-estrela desapareceu. O orbe encolheu, perdendo 50cm de diâmetro. E a proteção a uma das direções se encerrou, eventualmente causando a queda de diversos reinos kemono. O templo desapareceu, levando consigo o orbe.

As lendas ficam mais e mais incertas a partir daí. Ao que parece, a cada desejo atendido, o orbe perdeu outra gema vermelha, e diminuiu ainda mais. Atualmente, teria 1m de diâmetro, carregando dentro de si apenas quatro estrelas. Seu paradeiro, como a maioria das mais poderosas relíquias de Tamu-ra, é desconhecido.

Em termos de regras, uma criatura que toque o *Orbe Dourado das Quatro Direções* pode fazer um desejo, um pedido que será atendido como se a criatura tivesse executado o jutsu *distorção da realidade*, sem custo em PM, perda permanente de PM ou cometer violação de honra. Dizem que esse seria uma das únicas maneiras de trazer de volta à vida um nakama caído em batalha, que não pôde ser salvo de outras maneiras.

Uma vez ativado o orbe, catástrofes naturais e ataques de kaiju passarão a se concentrar em uma das quatro direções de Tamu-ra (norte, sul, leste ou oeste), por décadas, séculos ou até milhares de anos. O orbe diminui de tamanho e desaparece. Também desaparece uma das gemas-estrela e a construção em que o orbe estava — mas as criaturas que estavam ali permanecem onde estavam, podendo cair dependendo do caso.

O-yoroi do Samurai de Sangue

Enquanto a *Kaminari* é ofertada a heróis em missões de honra impossíveis, a *O-yoroi do Samurai de Sangue* surge nos momentos em que as batalhas mais ferrenhas parecem perdidas, protegendo aqueles que caem nas graças de Lin-Wu. Ela surge em um trovão divino, precedida de um forte cheiro de sangue.

Em casos assim, a armadura surge como uma reação e comporta-se como uma criatura conjurada. Ela é completamente imune a qualquer dano ou efeito, e pode prover cobertura total para uma única criatura de qualquer tamanho, como uma parede indestrutível. No início da rodada seguinte, ela se veste sozinha no herói escolhido para portá-la, como uma ação livre. Se o escolhido já usava armadura, ela é absorvida durante o processo, retornando mais tarde.

A *O-yoroi do Samurai de Sangue* é colorida de vermelho e preto, em fino acabamento. Seu elmo inclui uma máscara de Lin-Wu, como um dragão enfurecido. É uma *o-yoroi assustadora espectral fortificada guardiã honrada resistente +5* (embora não seja translúcida), sem penalidade de armadura. Além disso, quando usada por um samurai ou shugenja, não limita o bônus máximo de Destreza na CA e não reduz o deslocamento.

Sasori'ken, a Espada-Escorpião

Uma década antes do fim da Era Teikoku, uma perturbação assolou os clãs ninjas de todo o Império: em busca de um grande prêmio, todos se digladiaram naquela que ficou conhecida como Kage'Sensou, a Guerra das Sombras. Uma campanha de guerrilha, sabotagem, sequestros e terror afetou as vidas de incontáveis tamuranianos, dano colateral perante o poder supremo que estaria nas mãos daquele que obtivesse a *Sasori'Ken*.

Boatos e rumores entre os clãs ninjas atuais contam que a existência da *Espada-Escorpião* foi revelada simultaneamente em toda Tamu-ra, por sinais, mensagens e pesadelos que traziam em comum a assinatura de Wang-Ho, o Sombrio — afamado patrono dos ninjas, aquele que teria sussurrado o Tratado da Arte Ninja para Ashida Kagemaru. Uma vez revelado o segredo, todos os ninjas — do mais humilde *kyukyu* ao mais elevado *chigyo* — desejariam colocar as mãos naquela arma. A Guerra das Sombras só terminaria com a chegada da Era Akumushi, e o fim do antigo Império.

Nas mãos de qualquer personagem, *Sasori'Ken* é uma simples *ninja-to +1*. Seu poder verdadeiro é revelado apenas se empunhada por um ninja, tornando-se uma *ninja-to +5 ameaçadora sanguinária sórdida*. Qualquer ataque bem-sucedido da arma neutraliza cura acelerada por 1 rodada, mesmo em criaturas com cura acelerada que não pode ser interrompida. Se usada contra outros ninjas, também possui o poder *mortal* (CD 34).

Além disso, seu usuário pode gastar 10 PM como uma ação livre para, em voz alta, jurar matar uma criatura específica que esteja a até 9m. Contra aquela criatura, todos os ataques da espada são considerados acertos críticos.

Por fim, *Sasori'Ken* tem o poder de tornar permanente qualquer efeito de um jutsu, tocando a lâmina da espada

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

no efeito ou alvo e gastando 1 PM permanente. O preço é baixo pelo poder potencial contido nessa habilidade — um ninja com bom conhecimento de jutsus poderia ficar imune a uma vasta quantidade de ataques, ou tornar seu toque tão mortal quanto o mais poderoso dos venenos.

Todo esse poder tem um preço. Sempre que a *Sasori'Ken* é desembainhada, seu usuário deve matar uma criatura de ND igual ou maior ao seu. Não basta apenas reduzi-la a menos de 0 PV; a vítima deve de fato morrer pela espada. Se tentar embainhar a espada sem pagar esse preço, ela "ferroa" o usuário, diminuindo sua Constituição em 1 ponto *permanentemente*.

O atual destino da arma é desconhecido. O clã ninja do Ferrão espalha rumores de que a ninja-to está em suas mãos, mas os outros clãs ninjas sabem que isso não pode ser verdade, ou a Kage'Sensou já teria recomeçado. O mais provável é que esteja somente perdida. Outra dúvida é o que Wang-Ho, o Sombrio, teria ganhado com isso; alguns sábios versados na história ninja acreditam que talvez a *Sasori'Ken* seja um estratagema de outro membro da Família Celestial, ainda mais insidioso...

A Última Flecha

A Batalha dos Deuses, que culminou com a expulsão da Tormenta e a restauração do Império, viu dezenas destes seres poderosíssimos caírem em combate. Parte do poder disperso ajudou a formar Kiri'Kizu, a Ferida Profunda. Por esse motivo, ali dizem ser possível encontrar alguns dos artefatos mais poderosos de Arton. Conta-se que um desses artefatos resgatados foi a *Última Flecha*.

Quando a onda da batalha parecia virar a favor do exército dos deuses, o Lorde da Tormenta empunhou um arco profano de energias desumanas, matando deuses como se fossem moscas. Uma flecha, uma morte. Então o Deus dos Arqueiros, o elfo Cette, enfrentou o Lorde. Flecha se chocou contra flecha, em sucessão contínua — até Cette, que guiava cada disparo feito em toda parte, ser traído pelas energias aberrantes. Seu peito, perfurado por uma flecha distorcida. Seu arco, espedaçado. Mas a *Última Flecha* voou certeira, cortando a corda do arco corrompido.

A flecha foi recuperada por um sentai, mas depois roubada por ninjas, e seu paradeiro atual é desconhecido. É uma *flecha caçadora mortal +5* que pode ser usada em qualquer arco ou besta. Ela sempre reaparece na aljava após acertar ou errar seu alvo. Antes de disparar a *Última Flecha*, você pode gastar uma ação de movimento para realizar um teste de Percepção (CD igual à CA do alvo). Em caso de sucesso, seu ataque será um acerto crítico automático, se acertar.

Seu maior poder se revela enfrentando akumushi. Contra eles, ignora qualquer redução de dano e imunidade, incluindo a acertos críticos. Os rumores dizem que a *Última Flecha* seria capaz até mesmo de matar Lordes da Tormenta. Mas há sussurros de que, nesse caso, o arqueiro estaria destinado a morrer da mesma maneira que o Deus dos Arqueiros, mesmo que bem-sucedido em sua empreitada.

Wakizashi da Morte

Durante a Era Teikoku, uma classe especial de samurais surgiu. Os Executores eram treinados para tirar a vida de condenados, decapitando-os com um único e certeiro movimento. Um Executor que errasse seu golpe traria grande desonra a seu senhor. Assim, o posto vinha cercado de grande prestígio, mas também de grande responsabilidade.

A cada geração, um samurai recebia o posto de Executor Imperial, servindo diretamente ao próprio Imperador Tekametsu. O último detentor deste posto foi Masato Kodai; desde o início da Era Hikari, ainda não é sabido se esta tradição será retomada.

A *Wakizashi da Morte* era um símbolo deste posto — e, como muitas relíquias do Império, está desaparecida desde a invasão akumushi. Em termos de poder mágico, é uma simples *wakizashi +1*, mas seu poder real é muito mais impressionante.

Qualquer criatura inteligente (Int 3+) que veja seu reflexo na lâmina da wakizashi vai enxergar o momento de sua morte. Um personagem que veja sua morte recebe +4 em CA e testes de resistência em qualquer cena antes do momento fatídico. Em compensação, no encontro que levará à sua morte, sofre –4 em CA e testes de resistência, e todos os acertos contra ele são críticos (ignorando imunidade a acertos críticos). Tudo conspira para que a profecia se cumpra. Para mortes que não envolvem combate, esses modificadores são adaptados. Por exemplo, um personagem marcado para morrer de doença recebe +4 em testes de Fortitude, mas falha automaticamente ao entrar em contato com a peste que vai matá-lo.

Felizmente, nem sempre a previsão é exata. Caso o personagem consiga destruir definitivamente a causa de sua morte (matando um inimigo, erradicando uma doença...), ele consegue mudar o futuro, e todos os bônus e penalidades somem. Contudo, muitas vezes isso é ilusório — quando chega o momento, descobre-se que o inimigo morto tinha um irmão gêmeo, ou a doença "erradicada" voltou mais forte.

O mestre determina as circunstâncias da morte de qualquer personagem que veja seu reflexo na lâmina.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

OUTRAS RECOMPENSAS

Conforme a campanha avança, o sentai vê seu nome ser reverenciado entre os shimin, enquanto suas histórias são contadas por toda parte. Cada vez mais pessoas querem prestar homenagem aos heróis.

Esta seção descreve três outros tipos de recompensa: reputação, honrarias e aliados.

REPUTAÇÃO

Reputação é uma recompensa opcional, que o mestre pode usar se quiser aumentar a relação dos personagens com o mundo de jogo.

Um personagem que faça um ato chamativo pode ganhar uma *reputação*. Note que há reputações boas e ruins! Por exemplo, salvar uma vila de uma horda de bakemono pode render uma reputação positiva, enquanto que ser pego mentindo para um magistrado pode render uma reputação negativa.

Exatamente quando e como cada personagem ganha uma reputação fica a cargo do mestre — não há uma diretriz exata. Não saia distribuindo reputações por cada combate vencido ou teste de perícia bem-sucedido, ou você vai ter um grupo de baixo nível mais famoso que Shiro Nomatsu! Via de regra, personagens devem estar em níveis médios (a partir do 6º) para ganhar uma reputação, ou vencer um desafio realmente impressionante (ND 5 ou mais pontos acima do nível deles).

Cada reputação fornece um bônus e/ou uma penalidade em uma ou mais perícias baseadas em Carisma. Não há limite para quantas reputações um personagem pode ter — mas, como os modificadores não se acumulam, a partir de certo ponto não faz diferença mecânica. É possível perder uma reputação ao se fazer algo grandioso e oposto ("cancelando" uma má ou boa reputação).

A seguir estão alguns exemplos de reputação. O mestre é livre para criar outras.

Altruísta. O personagem sacrificou-se para um bem maior. *+4 em Diplomacia e Obter Informação, –4 em Intimidação.*

Célebre. O personagem compôs um poema que ficou famoso ou fez uma apresentação impressionante no Palácio Imperial. *+4 em Atuação.*

Correto. O personagem agiu de acordo com o protocolo em uma situação importante. *+4 em Diplomacia.*

Covarde. O personagem recusou um duelo ou fugiu de uma batalha. *–4 em Intimidação.*

Cruel. O personagem teve a chance de mostrar clemência a inimigos... E não o fez. *+4 em Intimidação, –4 em Diplomacia e Obter Informação.*

Popular. O personagem ajudou o povo de alguma forma — doando dinheiro, usando jutsus de cura, etc. *+4 em Obter Informação.*

Temido. O personagem derrotou um inimigo poderoso ou sobreviveu a um desafio letal. *+4 em Intimidação.*

Trapaceiro. Uma mentira que o personagem contou foi descoberta (na hora ou mais tarde). *–4 em Enganação.*

Sempre que o mestre achar que a reputação do personagem pode ser um fator na cena, faz um *teste de reputação* para os PdMs envolvidos. O teste de reputação é 1d20 + o modificador de Inteligência do PdM + o nível do personagem contra CD 25. A critério do mestre, se o personagem estiver num lugar especialmente longínquo, onde a fama dele pode não ter chegado, o teste sofre uma penalidade de –5. Em caso de sucesso, os PdMs envolvidos reconhecem o personagem, e todos os modificadores de reputação dele se aplicam.

Note que, além de uma recompensa, reputações também são um jeito de manter os jogadores na linha! Por exemplo, se um personagem abusa de Enganação para conseguir tudo que quer, pode acabar sendo reconhecido como um mentiroso. Como mestre, você nunca deve forçar seus jogadores a tomar certa ação — mas quando eles virem os aldeões sussurrando e rindo às suas costas, talvez resolvam mudar seu comportamento!

HONRARIAS

Assim como reputação, honrarias são recompensas opcionais. São úteis como forma de aumentar o poder dos personagens sem enchê-los de itens mágicos.

Enquanto a reputação é informal, honrarias são mais concretas. São concedidas por um magistrado, pelo Imperador ou mesmo pelo povo, por aclamação popular, quando um personagem realiza um grande feito.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Não há uma diretriz exata para quando conceder uma honraria; é uma questão de história. Você pode usar as mesmas sugestões de reputação (pelo menos 6º nível/vencer um desafio de ND 5 ou mais pontos acima do nível) ou substituir itens mágicos por honrarias. Nesse caso, ao rolar um item mágico numa tabela de tesouro, exclua o item do tesouro. Porém, ao voltar para a cidade, os personagens recebem uma honraria de uma autoridade. Via de regra, os efeitos mecânicos das honrarias são menos espetaculares que dos itens mágicos. Por outro lado, uma honraria não pode ser roubada ou destruída, o que equilibra as coisas.

Cada personagem pode ter uma honraria. As seguintes características aumentam esse limite.

Nível. No 7º nível, o limite de honrarias aumenta para 2. No 13º, aumenta para 3. Por fim, no 20º nível, o limite de honrarias aumenta para 4.

Honra. Um personagem Honrado (Hon 16+) aumenta seu limite de honrarias em +1. Um personagem Digníssimo (Hon 22+) aumenta em +2.

Sabedoria. Um personagem sábio (Sab 17+) aumenta seu limite de honrarias em +1.

Carisma. Um personagem admirável (Car 17+) aumenta seu limite de honrarias em +1.

Caso um personagem que já tenha alcançado seu limite de honrarias receba uma nova, terá que descartar uma delas à sua escolha.

A seguir estão alguns exemplos de honrarias, mas o mestre é livre para criar outras.

Amigo dos Kami

O personagem atraiu a graça dos espíritos. Gastando uma ação livre e 1 PM, ele pode clamar pela proteção deles. Até o fim da cena, o personagem recebe +4 em testes de resistência contra jutsus e efeitos mágicos.

Campeão do Daimyo

O personagem é o campeão de seu senhor. Antigamente, apenas samurais possuíam esta honraria, mas atualmente outros combatentes podem recebê-la. O personagem recebe +2 nas jogadas de dano sempre que estiver lutando a mando de seu daimyo. Se estiver lutando para proteger a vida dele, o bônus é dobrado (+4).

Matador de (inimigo)

O personagem matou uma quantidade enorme de inimigos de um tipo — por exemplo, "Matador de Bakemono" ou "Matador de Akumushi". Sua margem de ameaça em ataques contra os inimigos desse tipo aumenta em +1.

Sensei

O personagem é reconhecido como um mestre num campo de atuação específico. Ele recebe um bônus de +4 num teste de perícia específico (normalmente, um tipo de Conhecimento). Devido ao respeito que a sociedade tamuraniana presta a professores, também recebe +2 em testes de Diplomacia.

Magistrado

O personagem recebeu o título de magistrado. Personagens Honestos ou mais honrados (Hon 10+) respeitam o personagem e hesitam em atacá-lo, sofrendo uma penalidade de –2 em jogadas de ataque contra ele. Já personagens Desonrados ou piores (Hon 9–) temem a autoridade do personagem e sofrem uma penalidade de –2 em testes de resistência contra jutsus dele.

Pré-requisito: talento Detectar Desonra.

Aliados

Aliados são um tipo especial de personagem do mestre, que se aventuram com o grupo. O ferreiro que conserta o equipamento do grupo pode ser muito importante, mas não chega a ser um aliado, um PdM que luta ao lado com os heróis. Algumas habilidades de classe e talentos oferecem aliados como benefício. No entanto, personagens jogadores podem ter aliados de muitas outras maneiras.

Quando Usar Aliados

Em um jogo de RPG, o foco da história são os personagens jogadores — eles são os astros, os protagonistas, aqueles que resolvem os problemas. PdMs devem ser figurantes ou, no máximo, coadjuvantes. Assim, evite aliados que participem da ação o tempo todo. A menos que sua campanha seja justamente sobre recrutar aliados, eles devem ser usados apenas em situações especiais; a mais clássica é quando heróis estão perto de enfrentar um vilão poderoso, que não podem derrotar sozinhos. Antes do confronto final, recrutam aliados para equilibrar a batalha.

Aliados também podem ser recompensas por boas ideias ou missões completadas. O grupo fez amizade com um samurai local? Quando um monstro atacar a cidade, talvez ele apareça para dar uma mãozinha. O grupo salvou o magistrado? A autoridade pode enviar um shugenja para acompanhá-los na próxima aventura. Receber ajuda de um aliado é algo original, especialmente se os jogadores estão cansados de ouro e itens mágicos.

Outra opção para introduzir aliados é permitir a um personagem (com a perícia Adestrar Animais) domesticar

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

um animal selvagem, criando-o desde filhote e tornando-o um companheiro inseparável. O jogador bem-sucedido na tentativa de domesticação pode receber um aliado de tipo que faça sentido para o animal treinado.

Por outro lado, evite usar aliados apenas como bônus. Aliados devem ter personalidade e fazer parte da história. Esse é o caso de aliados obtidos por talentos como Companheiro Animal/Espiritual e Liderança, ou habilidades de classe como companheiro aberrante (onimusha) e capangas (yakuza). Caso contrário, serão reduzidos a um ajuste numérico na ficha, ou esquecidos! Se tudo que você quer é aumentar seu dano, há maneiras mais simples...

O mestre não precisa interpretar o aliado a cada momento (lembre-se: ele é um coadjuvante, não precisa de tanto "tempo de tela"), mas eventualmente faça com que ele diga alguma coisa ou dê uma ideia (que nem precisa ser boa). Aliados obtidos por habilidades de classe e talentos devem ser interpretados pelo próprio jogador que os escolheu.

Aliados funcionam melhor se usados com parcimônia. Um aliado sempre com o grupo pode virar "cenário" e ser esquecido. Além disso, se os jogadores sempre puderem contar com seus bônus, ele deixará de ser especial. Mesmo que o aliado seja amigo do grupo, arranje motivos para que ele não possa se aventurar sempre. O samurai precisa proteger a cidade, afinal de contas!

Como Usar Aliados

Em termos de jogo, aliados não atuam como PdMs completos. Eles não têm um turno na iniciativa, não podem ser atacados, nem realizam ações. Em vez disso, cada aliado ajuda um personagem, fornecendo um bônus. Esse bônus depende do tipo e nível do aliado (iniciante, veterano ou mestre). Essa classificação é abstrata, não indicando raça ou classe do PdM, e fica a cargo do mestre.

Um PdM bushi, por exemplo, pode ser um fortão, atirador, guardião... — conforme seu conceito. Quanto ao nível de poder, isso depende do nível do personagem jogador (mas pode mudar, conforme o equipamento ou outras características do PdM).

- **Até 5º nível:** Iniciante.
- **6º a 11º nível:** Veterano.
- **Acima de 12º nível:** Mestre.

Há dois bons motivos para usar aliados dessa forma. O primeiro é acelerar o jogo — se cada aliado tiver suas próprias ações, tudo ficará mais lento. O segundo motivo é manter o foco nos personagens. Ao agir independentemente, um aliado pode acabar rolando o ataque decisivo que mata o vilão, frustrando os jogadores. Assim, com aliados que apenas oferecem bônus, quem efetivamente age é sempre o jogador.

Cada aliado pode ajudar apenas um personagem por vez. Se o jogador quiser, pode passar o apoio de seu próprio aliado para outro personagem. Isso não consome nenhuma ação — mas, durante a rodada da troca, o aliado não fornece bônus para ninguém. Um aliado montaria deve ser desmontado e montado normalmente, com as ações normais (veja a perícia Cavalgar).

Em situações dramáticas, o mestre ou jogador podem decidir que algo ruim acontece com o aliado. Por exemplo, quando o grupo é capturado por um exército de goblins, o bariki do mashin não será aprisionado; ele pode acabar a serviço do exército, ou mesmo destruído por pura crueldade. Nesses casos, o mestre pode considerar justo que o personagem encontre um novo aliado — especialmente em habilidades de classe e talentos, que costumam explicar como (e se) o aliado pode ser recuperado.

Tipos de Aliados

Estes são exemplos de aliados e seus respectivos bônus por nível de poder, mas o mestre é livre para criar outros. O mestre também pode misturar bônus: por exemplo, um mestre samurai pode fornecer +3 em jogadas de ataque e +2 em classe de armadura e testes de resistência!

Atirador

Um arqueiro, besteiro ou outro combatente à distância. *Iniciante:* em ataques à distância, +1d4 de dano do mesmo tipo de sua arma. *Veterano:* muda para +1d6. *Mestre:* muda para +1d10.

Assassino

Um ninja, yakuza ou outro tipo furtivo que mata pessoas. Aceitar um aliado assassino é uma violação de honra severa. *Iniciante:* você recebe a habilidade de classe ataque furtivo +1d6. Se já possui a habilidade, o bônus é cumulativo. *Veterano:* fornece bônus por flanquear contra um inimigo por rodada. *Mestre:* muda para +2d6 e fornece bônus por flanquear contra um inimigo por rodada. Além de +2 em jogadas de ataque corpo-a-corpo, o bônus por flanquear permite que o personagem sempre use seu ataque furtivo em ataques corpo-a-corpo.

Curandeiro

Um shinkan, shugenja, herbalista ou outro PdM com capacidades curativas. *Iniciante:* você recebe cura

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

acelerada 2. *Veterano:* você recebe cura acelerada 5, ou remove uma condição prejudicial por turno (como abalado ou fatigado) como uma ação livre. *Mestre:* você recebe cura acelerada 10 ou remove uma condição prejudicial por turno como uma reação. Esta cura acelerada só funciona em combate e não reverte a morte.

CONSELHEIRO

Um shugenja, yakuza, geisha ou outro PdM que ajuda com palavras firmes ou gentis. *Iniciante:* você recebe +1 em testes de perícia e resistência. *Veterano:* muda para +2. *Mestre:* muda para +4.

DESTRUIDOR

Um wu-jen, shinkan ou yakuza com itens alquímicos do Reinado. *Iniciante:* uma vez por turno, como uma ação livre, você pode causar 1d6 pontos de dano de energia (escolhido entre ácido, eletricidade, fogo, frio ou vento) em qualquer alvo a até 9m. *Veterano:* muda o dano de energia para 2d6. *Mestre:* muda o dano de energia para 4d6. Como alternativa, você pode causar 6d6 pontos de dano de energia em uma área de 6m de raio a até 30m.

FORTÃO

Um bushi, capanga, kensei ou outro tipo que bate primeiro e pensa depois. *Iniciante:* em ataques corpo-a-corpo, +1d6 de dano do mesmo tipo de sua arma. *Veterano:* muda para +1d8. *Mestre:* muda para +1d12.

GUARDIÃO

Um animal de guarda, miliciano, guarda-costas ou outro PdM cuja função primária é proteger. *Iniciante:* CA+1 e RD 2. *Veterano:* CA+2 e RD 4. *Mestre:* CA+4 e RD 6.

LUTADOR

Além de samurais, este tipo inclui qualquer combatente preciso, como kensei, monges e animais de caça. *Iniciante:* +1 em jogadas de ataque. *Veterano:* +3 em jogadas de ataque. *Mestre:* +5 em jogadas de ataque ou um ataque extra por turno.

MONTARIA

Um animal de montaria ou engenho mágico/tecnológico que possa transportá-lo, como um bariki. *Iniciante:* deslocamento +3m e uma ação de movimento extra por turno (apenas para deslocar-se). *Veterano:* muda para +6m. *Mestre:* muda para +12m ou recebe deslocamento de voo 18m.

LIMITE DE ALIADOS

Por padrão, cada personagem pode ter apenas um aliado por vez. Isso é simples e funciona bem. Mas, se o mestre quiser complicar um pouco as coisas (e beneficiar jogadores que investiram em Carisma), o limite de aliados pode ser ligado ao Carisma.

- Um personagem com Carisma 9 ou menor não pode ter aliados. Ele é muito chato e ninguém quer lutar ao seu lado. Ele ainda pode ter aliados por habilidades de classe, que atuam normalmente, mas vão resmungar e reclamar o tempo todo.
- Um personagem com Carisma 10 a 15 pode ter apenas um aliado por vez (como a regra padrão). Ele é gente boa, mas não tem a presença de espírito necessária para inspirar mais pessoas.
- Um personagem com Carisma 16 a 21 pode ter dois aliados ao mesmo tempo, recebendo bônus de ambos (entretanto, bônus de mesmo tipo não se acumulam).
- Um personagem com Carisma 22 ou mais pode ter até três aliados ao mesmo tempo. Ele é um farol luminoso no campo de batalha, todos querem ajudá-lo. Também conhecido como "popular".

PERSEGUIDOR

Um animal farejador, onimusha ou outro especialista em localizar alvos. *Iniciante:* +4 em testes de Percepção e Sobrevivência para rastrear. *Veterano:* recebe os benefícios do talento Rastrear. *Mestre:* recebe percepção às cegas 6m.

RECOMPENSAS FORA DE JOGO

Alguns mestres gostam de premiar não apenas os personagens, mas os próprios jogadores. Dedicação ao jogo (limpando a sala depois da partida, comprando os refrigerantes, mandando mensagens a todo mundo para marcar a sessão...) ou outras contribuições podem valer alguma recompensa. Se quiser incluir isso, fique à vontade — você pode conceder um uso adicional de Honra como reserva de força aos mais prestativos, ou algum outro pequeno bônus. Mas lembre-se que o objetivo aqui não é fazer os jogadores bajularem você!

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

CAPÍTULO NOVE

SHINKYO, A NOVA CAPITAL

Este capítulo apresenta Shin'Yumeng, atualmente a maior cidade do Império e aquela mais acessível a estrangeiros. Aqui é o lugar ideal para começar suas primeiras aventuras, seja com heróis nativos de Império de Jade, seja com aventureiros de Tormenta RPG.

YAMADORI, ANTIGA CAPITAL

Enquanto o Reinado de Arton é composto por dezenas de nações, cada qual com seu povo e sua regência, Tamu-ra conheceu esse tipo de divisão apenas no passado.

Séculos atrás, nos primórdios da Era Kotoba, os senhores de terras conhecidos como daimyo passariam a proteger os camponeses em troca de tributo — que poderia vir na forma de serviços, impostos ou mesmo devoção a alguma divindade ou filosofia. No início, comandavam apenas pequenos povoados. Conforme seus territórios avançavam, alguns passariam a absorver feudos menores e governar vastas extensões de terras, que seriam declaradas províncias. Disputas territoriais e políticas levariam a um período de guerra conhecido como a Era Naisen, quando foram travadas as maiores e mais violentas batalhas na história da ilha, derramando o sangue de milhares de vítimas.

Diante da tirania cruel e sem honra dos xoguns, o próprio Deus Dragão se enfureceu. Terremotos e vulcões explodiram por toda Tamu-ra, destroçando castelos orgulhosos, tragando exércitos para as profundezas da terra. Em meio ao caos, lendas sobre um monge iluminado atravessavam os campos de batalha, trazendo esperança à população — por onde ele passava, a natureza se acalmava, os desastres cessavam. Ao encontrar cada líder, daimyo ou xogum, o andarilho soprava algumas notas em sua flauta e declamava um breve poema:

Honra
Maior que a vida
Sem vida
Sem honra

Mais tarde o monge flautista seria revelado como Tekametsu, um dragão celestial em forma humana, representante do próprio Lin-Wu. Estava decretada a Grande Unificação e o início da Era Teikoku. As províncias ainda existiriam, mas como estados, como partes de algo muito maior — partes do Império de Jade. Tekametsu, por sua vez, seria declarado o único e eterno Imperador.

O Império prosperou, o povo aprendeu o valor da união. Cada criança era ensinada, desde o berço, que a comunidade é mais importante que o indivíduo, as necessidades de muitos superam as necessidades de um. Nunca mais os tamuranianos voltariam-se uns contra os outros. Mais importante, nunca mais voltariam-se contra a honra.

Na costa leste da ilha, a grande cidade de Yamadori havia sido declarada capital do Império, abrigando o Castelo Imperial e vastos complexos de templos em honra a Lin-Wu. O mais distante possível das investidas dos kaiju, jamais chegou a ser atacada pelas feras gigantes — em sua determinação, heróis tamuranianos conseguiram repelir os raros monstros que chegaram perto demais. A densa população chegava aos milhões, todos queriam viver próximos a seu imperador. Poucas metrópoles cresceram e prosperaram tanto na história do planeta, seus castelos, templos, parques e jardins agradando o próprio Deus Dragão.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Logo fariam os primeiros contatos com povos estrangeiros. Seriam visitados por uma audaz navegante, vinda de um distante e vasto Reinado. A revelação era inacreditável; até então pensava-se que o continente era habitado apenas por monstros! Outrora fechados a tudo que era estrangeiro, os tamuranianos logo afastaram antigos preconceitos e buscaram amizade com aquela gente tão peculiar, com seus próprios costumes e deuses. Nos arredores de Valkaria, a maior metrópole gaijin, imigrantes ergueriam seu próprio bairro; era a Pequena Tamu-ra, ou apenas Nitamu-ra, a maior população tamuraniana fora do Império. Para os povos amigos, o futuro parecia brilhante.

Até que veio a tempestade.

A Era Akumushi

Começou como uma tempestade, como tantas outras que vinham do oceano — mas causando calafrios aos mais sensíveis. Não demorou até que todos notassem algo errado, algo maligno. As nuvens eram escuras, sim, mas também carregadas de vermelhidão profunda. E quando a chuva veio, não era água; era sangue corrosivo, derretendo o que tocava, limpando a carne dos ossos.

Com a chuva de inferno, também vieram os raios — não aqueles causados pelas constantes escaramuças da Família Celestial, mas relâmpagos de natureza anormal, aberrante. Caíam com violência sem igual, cada golpe explodindo muralhas e castelos inteiros. Na outrora vasta e orgulhosa metrópole, não restou um único ser vivo. Não restou pedra sobre pedra.

Outros povos chamariam de Tormenta. Tamu-ra chamaria *oni-ame*, a chuva de demônios.

E demônios vieram. Demônios-inseto, diriam alguns. Seriam nomeados *akumushi*, "insetos-pesadelo". Mas não eram realmente insetos, nem nada que a mente humana pudesse reconhecer, imaginar ou mesmo tolerar. Apenas olhá-los de perto levava à loucura. Enquanto os tamuranianos buscavam ser uma coletividade unida, aqueles seres haviam alcançado esse objetivo em sua forma mais extrema, mais absurda, a ponto de não existirem como mentes individuais. Eram um *universo consciente*, uma realidade viva e pulsante, estendendo seus tentáculos até outros mundos. E aquilo que tocava, a Tormenta devorava, corrompia, tornava algo igual.

Mas aquela raça, aqueles monstros, tinham seus líderes — ou viram a necessidade de criá-los quando aqui chegaram. Veio Igasehra, o primeiro Lorde da Tormenta. O dragão-inseto-demônio, muito maior e mais terrível que qualquer kaiju conhecido. Tão feroz, tão medonho, que jamais nenhum outro monstro ousou aproximar-se da ilha. E seu reinado perdurou inquestionável durante toda a terrível Era Akumushi, quando Tamu-ra simplesmente deixou de existir, tornou-se um inferno aberrante inabitável. Apenas aqueles que fugiram, aqueles que estavam distantes, foram poupados.

Por pouco o povo e cultura de Tamu-ra não foram totalmente extintos. A salvação veio graças à amizade com o Reinado de Arton, e também ao sacrifício honrado de seu imperador dragão.

A Pequena Tamu-ra

Tekametsu foi o primeiro a perceber que a tempestade era anormal e poderosa, ainda mais poderosa que o próprio Lin-Wu. Os maiores heróis, os mais antigos dragões celestiais, até mesmo os maiores kaiju... mesmo que todos fossem reunidos, nada significavam contra aquela força. A ilha estava condenada. Morreria. Mas sua essência, sua honra, ainda podia ser salva. Tamu-ra viveria no coração e alma de seus sobreviventes.

Momentos antes da tempestade começar, Tekametsu reuniu todo o seu poder mágico, toda a sua energia vital, orando a Lin-Wu para que fosse suficiente. Realizando uma conexão mística com o maior número de almas tamuranianas reunidas em terra estrangeira, o dragão celestial executou um jutsu jamais tentado na história. E conseguiu um milagre.

Uma pequena parte de Yamadori, com suas casas e ocupantes, desapareceu. Viajou através do Astral, até ser depositada placidamente no subúrbio da distante Valkaria, capital do Reinado de Arton. Duas mil pessoas e suas habitações juntariam-se a Nitamu-ra, agora quase uma cidade própria. Eram tudo o que restava do Império de Jade.

Mas o milagre teve um alto preço. O esforço extraordinário consumiu Tekametsu até as últimas forças. O amado e honrado imperador dragão desapareceu, regressando ao convívio com Lin-Wu.

Os refugiados foram prontamente aceitos pelo bondoso Rei-Imperador de Deheon. Os tamuranianos ainda estariam sujeitos às leis do Reinado — mas, por sua condição especial, seria permitido a eles manter seu próprio líder daimyo, escolhido e sancionado pelo rei. Dentro de sua própria comunidade seriam livres para preservar seus costumes, suas artes, seu modo de vida. Era pouco, comparado ao povo grandioso que foram, mas ao mesmo tempo era tudo. Em dívida de honra, os sobreviventes de Tamu-ra juraram proteger e honrar o Reinado de Arton. E assim seria pelos anos seguintes,

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

seus samurais, shugenja e até ninjas lutando lado a lado com os heróis locais, integrando grupos de aventureiros, combatendo o mal.

Mas a terrível Tormenta seguia atacando, manifestando-se em outros pontos de Arton, até mesmo no coração do Reinado. Novos Lordes da Tormenta surgiram. Onde acontecia, não havia volta. Jamais um Lorde havia sido vencido, jamais uma área de Tormenta havia sido dissipada.

Tamu-ra parecia perdida para sempre. Mas, uma vez mais, o Reinado veio em seu socorro. Pois eles não veneravam um único grande deus, mas vinte! Ainda, incontáveis divindades menores, fortalecidas pela fé daquelas pessoas em poderes e ideais superiores!

Após uma espetacular série de aventuras e batalhas, o campeão sagrado de nome Orion Drake levaria aos demônios a justiça de Khalmyr, Deus da Ordem. Aliado a companheiros que também se tornariam lendas, ele liderou um exército de deuses em batalha contra a Tormenta. Jamais houve tamanho embate na história do universo. Deuses, heróis e demônios tombaram. E o maior sonho, a grande esperança, enfim tornava-se real: a Tormenta deixava Tamu-ra.

Terminava o pesadelo da Era Akumushi. Começava a Era Hikari, a Era da Luz.

A RECONSTRUÇÃO

Em sua história, muitas e muitas vezes, os tamuranianos presenciaram o fim. Na fúria dos tufões, na violência dos terremotos, na selvageria dos kaiju, eles viram suas cidades devastadas inúmeras vezes. Mas eram resolutos em não esmorecer. Recomeçavam. Reconstruíam. Pois não há povo mais decidido em reerguer-se após cair. Aqueles abençoados por Lin-Wu não temem a morte ou o fim. Após a morte, vem renascimento. Após o fim, novo começo.

De fato, no Reinado, alguns dizem que os tamuranianos só esperavam que a ilha fosse destruída, apenas pelo prazer de reconstruí-la mais uma vez!

Tamu-ra não estava totalmente livre. Sua região leste, aquela mais densamente habitada no passado, ainda trazia a contaminação da Tormenta. Talvez nunca volte ao normal. Portanto, o Império renasceria em outro lugar. Um lugar melhor. Mais acessível a viajantes do Reinado.

Esse lugar seria o extremo sul da ilha. Ali, onde a fria Tamu-ra não é tão fria, os primeiros tamuranianos voltaram a pisar sua terra natal pela primeira vez em mais de uma década. Ali ergueriam suas habitações, fervorosos, otimistas. E nunca sozinhos, agora acompanhados por viajantes do Reinado, ajudando na reconstrução. Em um piscar de olhos, havia uma vila de pescadores. Um estaleiro para juncos. Um grande mercado. Criações de porcos. Tavernas izakaya e estalagens ryokan. Casas de chá. Um templo para Lin-Wu. Um pagode para a Família Celestial. Um castelo imperial.

Em Tamu-ra, pressa é algo deselegante. É inimiga da perfeição, e sempre deve-se buscar a perfeição em cada ato, cada obra. Ainda assim, em toda a história de Arton, jamais uma cidade cresceu *tão rápido!* Tal era a ansiedade tamuraniana em recuperar o que haviam perdido, voltar a ser quem haviam sido.

A partir do litoral, Shin'Yumeng logo espalhou-se por grandes distâncias — tamuranianos são habituados a caminhar longa e lentamente, apreciando as paisagens e entretidos em conversas, enquanto percorrem caminhos. Assim, enquanto as cidades do Reinado fecham-se atrás de muralhas, a nova capital abraça sua terra, permeia suas colinas e bosques, entrelaça-se com a própria natureza. Existe grande preocupação em não perturbar, espantar ou aborrecer os espíritos. Mesmo perto do coração da cidade, é possível percorrer vastas áreas naturais para chegar de um ponto a outro, através de trilhas e ruas pavimentadas com pedras. Há quem diga ser perigoso, dar esconderijo a bandidos, ninjas e monstros. Também torna quase impossível proteger a cidade inteira contra hordas ou exércitos. Mas Tamu-ra cansou-se de viver em medo, em pesadelo. Ainda que a ilha tenha sua dose de problemas e ameaças, é agora maravilhosamente melhor que poucos anos atrás. O melhor lugar do mundo.

A CIDADE IMPERIAL

Shin'Yumeng, mais conhecida como Shinkyo, não é apenas a maior cidade do novo Império — é também uma cidade como nunca existiu por aqui. Ainda tamuraniana em sua alma, ainda exibindo majestosos castelos de telhados recurvados, impressionantes templos em louvor ao Dragão, magníficos jardins de cerejeiras, serenos lagos com carpas coloridas. No entanto, é também a cidade mais cosmopolita na história da ilha, aquela sob maior influência de culturas estrangeiras. A população da nova capital tem quase tantos gaijin quanto tamuranianos! Seja em busca de oportunidades, por pura admiração e respeito, ou para começar vida nova em uma terra renascida, muitos viajantes do Reinado escolhem plantar raízes aqui.

E a cidade acolhe todos. Existem ryokan tradicionais, mas também estalagens. Existem izakaya onde bebe-se bom saquê, mas também cerveja em tavernas. Um forjador de

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

armaduras pode exibir uma haramaki ao lado de uma cota de malha. O teatro pode apresentar uma peça de kabuki e, na semana seguinte, um bardo entoando cânticos. Um elfo de Lenórienn pode ser visto desafiando um kensei para um duelo de arquearia. Um halfling e um hanyô esfomeados comem lamen no mesmo balcão. Um clérigo de Valkaria prega a palavra de sua deusa nas ruas, enquanto uma shugenja ryuujin observa e sorri complacente. Um ladino goblin troca informações do submundo com um yakuza. Shinkyo não é apenas a nova capital imperial; é onde Reinado e Império vivem como irmãos.

Há limites, claro. Gaijin não são reconhecidos como cidadãos, membros da casta shimin. Na prática, significa pouco: estrangeiros são tratados com respeito e gentileza, raramente proibidos ou barrados por qualquer motivo. Podem frequentar qualquer lugar, realizar qualquer atividade ou comprar qualquer item permitido a cidadãos nativos. No entanto, em certas questões legais ou burocráticas — por exemplo, conseguir uma audiência com o Imperador, ou defender-se de uma acusação criminal —, a dificuldade pode ser bem maior para um gaijin.

Como seria esperado, nem todos em Tamu-ra enxergam essa abertura com bons olhos. Ainda que a gratidão ao Reinado seja sentimento geral, muitos guerreiros sentem-se feridos em seu orgulho, em sua honra; não foram capazes de recuperar sua terra sem ajuda! Para eles, a presença dos estrangeiros é lembrete constante de seu fracasso, sua vergonha. Preferiam que fossem embora, embora jamais digam isso em voz alta. Sempre tratam os gaijin com toda a cortesia, mesmo que apenas para mostrar sua civilidade superior.

LUGARES PRINCIPAIS

CHUUSHINBU, CENTRO DA CIDADE

Enquanto os estrangeiros pensam ser algum nome próprio, na verdade *chuushinbu* é apenas a palavra tamuraniana para "centro da cidade". Seja como for, acabou tornando-se o nome oficial para a área mais densamente construída.

A vibrante Chuushinbu é o que existe de mais parecido, em Shinkyo, com um grande centro urbano. A pouca distância do Porto Tsuki, subindo o rio Shirakawa, numerosas casas comerciais aglomeram-se em ambos os lados da ponte Katsubashi. Diferente da placidez encontrada no resto da cidade, aqui é lugar de atividade frenética, procurado por todos para negociar ou se divertir.

Grandes mercados, quiosques e bazares enchem as ruas coloridas de Chuushinbu — este deve ser o único lugar de Tamu-ra onde pode-se comprar praticamente qualquer coisa. Comida e bebida, trajes e armaduras, ferramentas e armas, montarias e veículos, joias e itens mágicos... se existe, aqui há alguma casa especializada em vender, comprar ou consertar. Itens originários do Reinado também podem ser obtidos aqui, ainda que por custos bem acima do padrão (afinal, são trazidos de muito longe).

É importante lembrar que os mercadores de Tamu-ra não estão habituados a baixar seus preços; aqui, paga-se o valor certo. Pechinchar é considerado rude entre os nativos (violação de honra leve), mas muitos já começam a ficar acostumados com a "tradição" estrangeira de barganhar. Entre comerciantes que querem agradar bons clientes, em vez de dar descontos, muito mais comum é oferecer brindes: amuletos, lembranças, ou apenas um pouco mais daquilo que estão comprando.

Entre os comerciantes, existe certa rivalidade saudável sobre qual lado da ponte é realmente o "centro" da cidade. Ambos têm seus marcos: a oeste temos a pequena e florida Praça Kishi, adornada com uma estátua do campeão Orion Drake, o cavaleiro estrangeiro que libertou Tamu-ra. Sempre movimentada, cercada de barraquinhas, bazares e ambulantes, é o melhor lugar para quem deseja tratar de seus assuntos em público, diante de muitas testemunhas. Enquanto isso, a leste, a Feira Tsuki recebe frutos do mar frescos diretamente do porto de mesmo nome, sendo assim indicada para degustar boa comida de rua. Aqui também ficam os melhores bares e restaurantes — incluindo a célebre Churrascaria Kamen, cujo misterioso dono e cozinheiro está sempre mascarado; dizem ser um antigo herói aposentado.

Em Chuushinbu também existe a curiosa tradição das casas *ichimitan*, ou "lojas de 1 mitan". O nome refere-se a uma antiga moeda tamuraniana, anterior ao Yan, e equivalente a 3¥ atuais. Por esse valor, pode-se comprar qualquer item na loja inteira, entre uma vastidão impressionante de artigos: suprimentos, trajes, utensílios de cozinha, ferramentas, até armas — tudo em variantes mais baratas, de menor qualidade. Qualquer item cujo preço padrão não seja superior a 1¥p pode ser comprado

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

1 CHUUSHINBU

2 PALÁCIO IMPERIAL

3 MEIYO DERA

4 PORTO TSUKI

5 RIO SHIRAKAWA

6 BAÍA SHINKYO

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

aqui, mas em versão inferior (quando utilizado, role 1d6; com um resultado 1, o item quebra, rasga, estraga, fica inútil ou causa dor de barriga).

Aqui também se encontra um grande número restaurantes, bares, casas de chá e barraquinhas de rua, servindo todos os pratos e bebidas tradicionais de Tamu-ra — destaque para o macarrão ensopado *lamen*, os bolinhos de polvo *takoyaki*, os espetinhos de frango *yakitori* e a pizza frita *okonomiyaki*. Para aqueles não acostumados à culinária local, também é possível encontrar certas "iguarias" do Reinado (muito embora os estrangeiros afirmem ter sabor *muito* diferente...).

PALÁCIO IMPERIAL

A nova residência da nobreza imperial é uma das maiores construções em Shinkyo, e certamente a mais fortificada. Um massivo castelo de sete pavimentos, cercado por uma sólida muralha e um amplo fosso. Ainda assim, é também um lugar muito belo; seu pátio abriga grandes jardins de árvores nativas, entre cerejeiras e bordos, localmente chamadas *sakura* e *momiji*. O fosso é habitado por carpas coloridas, as maiores em todo o Império (e algumas ainda maiores do que se pensa). A própria região em volta é cercada de extensos gramados, pontilhados por bosques e árvores, como um grande parque. Além de proporcionar paz e serenidade, essa vastidão também tem seu propósito defensivo, tornando muito difícil alguém aproximar-se do castelo sem ser avistado pelas sentinelas nas muralhas.

O fosso à volta da muralha, com seis metros de largura, é povoado com carpas coloridas *nishikigoi* em muitas variedades; brancas, rosadas, vermelhas, douradas e negras, lisas ou manchadas. As maiores atingem um metro, às vezes mais, o que configura um mistério: esse peixe leva décadas para chegar a tal tamanho, e a espécie foi praticamente extinta pela Tormenta. Não houve tempo para que novas carpas pudessem crescer tanto. O milagre é atribuído, claro, ao próprio Lin-Wu; dizem que ele presenteou o Palácio com carpas celestiais nativas de seu próprio reino planar. Fato muito menos conhecido é que certo número de carpas no fosso são, na verdade, um sentai henge que jurou proteger o Imperador.

Dúzias de samurais e shugenja patrulham as muralhas e interiores dia e noite — poucas missões são mais honradas que zelar pela segurança pessoal do Imperador e a nobreza imperial. De fato, enquanto executa essa tarefa, qualquer personagem tem sua Honra aumentada em +4. Por esse motivo, samurais e shugenja que tenham caído em desonra muitas vezes são convocados como guardiões do Palácio, para assim restaurarem seus poderes (pelo menos em certa condição) e continuarem úteis ao Império.

No interior do palácio, é fácil esquecer que Tamu-ra foi quase destruída. Numerosas pinturas adornam as paredes, peças de arte sem preço estão expostas em todo lugar, vastas bibliotecas enchem as estantes. Alguns itens haviam sido transportados para Nitamu-ra com os sobreviventes, escapando à tragédia; outros, procurados e resgatados ao redor do mundo por grupos sentai; e outros ainda são trabalhos mais recentes de artistas que buscam preservar a cultura natal.

Além do próprio Imperador e sua criadagem, também residem no palácio muitos membros da casta dai'zenshi, com suas famílias, em suas próprias dependências: no passado, cada família nobre teria seu castelo. Talvez isso ainda volte a ocorrer, mas estes são tempos de moderação; não há riqueza em Tamu-ra para luxos desnecessários. De qualquer forma, a proximidade do Imperador assegura que assuntos importantes sejam rapidamente discutidos e resolvidos.

O Palácio fica a certa distância de Chuushinbu, cerca de 40 minutos de caminhada (aqueles sem disposição para andar tanto usam montarias, jitensha, ou contratam um riquixá). Uma estrada bem pavimentada faz a ligação entre o centro da cidade e o castelo. Ladeando a estrada existem centenas de *tooroo* — um tipo de grande lanterna de pedra, própria para abrigar a chama contra os elementos. Em sua base, cada lanterna traz inscrições nos idiomas ningo e varukaru, com um breve texto sobre a história do Império (as inscrições contêm grande parte dos fatos descritos em "Uma História Parcial", na Introdução). A estrada não tem patrulhas ou proteções mágicas especiais, mas um boato diz que qualquer ser desonrado, ao percorrê-la, vai tropeçar pelo menos uma vez.

Em Tamu-ra, no início da primavera, ocorre a florada das cerejeiras: a sakura floresce apenas poucos dias por ano, representando para o povo de Tamu-ra a brevidade da vida, dos bons momentos. Nessa época, diante do Palácio Imperial, realiza-se o festival chamado *Sakura Matsuri*, quando as famílias fazem piqueniques sob as árvores, comendo bolinhos de arroz e bebendo chá verde. De fato, viajantes planares afirmam ser uma visão idêntica àquela ocorrida no reino além-vida de Lin-Wu, onde as almas aguardam seu retorno em reencarnação.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

MEIYO'DERA, TEMPLO-MESTRE DE LIN-WU

Numerosos templos têm sido erguidos nas proximidades de Shinkyo. Alguns exaltam diferentes aspectos de Lin-Wu: o Samurai de Sangue, o Portador da Honra, o Sábio Ancião, o Espadachim Trovejante. Outros (na verdade, pagodes) são devotados à Família Celestial. Uns poucos ainda fazem homenagem às principais divindades estrangeiras: Khalmyr, Deus da Justiça, e Valkaria, Deusa da Humanidade, além de pelo menos um templo para o Panteão de Arton. São presentes do Império para devotos do Reinado que desejam praticar sua fé.

Nenhum outro templo, no entanto, é maior e mais imponente que Meiyo'Dera, o Templo-Mestre de Lin-Wu. Na verdade, não apenas um único templo, mas um complexo — maior que várias aldeias, formado por santuários, pavilhões e alojamentos, vários deles margeando uma pequena lagoa. O lugar também é cercado de jardins e arvoredos contendo a bela vegetação nativa, especialmente a árvore *momiji.* As folhas de bordo são famosas por adquirir, ao longo das estações, tons de verde, vermelho e dourado; as mesmas cores sagradas do culto a Lin-Wu.

O imenso pavilhão central é, nos dias de hoje, a maior construção inteiramente feita de madeira no mundo conhecido; através de técnicas milenares, os tamuranianos conseguiram erguê-lo tão alto quanto um castelo. Em sua gigantesca câmara interior, o principal local de adoração a Lin-Wu, uma estátua dourada do Deus-Dragão em sua forma serpenteante flutua bem alto, acima do altar principal. Não há fios ou suportes visíveis; se mantida levitando por pura magia divina, ou algum grande segredo arquitetônico, é um completo mistério. Perguntados a respeito, os sacerdotes simplesmente sorriem e respondem: "Como poderia ser diferente?"

Meiyo'Dera fica a três quilômetros de Chuushinbu (ou meia hora de caminhada). Uma estrada pavimentada leva ao templo, flanqueada por lanternas de pedra tradicionais *tooroo,* que trazem motivos dracônicos e inscrições sagradas. Ao chegar, os visitantes são recebidos por um imenso portal chamado *Tayoumon*, o Portão do Sol, para então adentrar o complexo.

Todas as semanas, grande parte da população visita o templo para cerimônias e cânticos em agradecimento a Lin-Wu. Mensalmente o lugar também costuma sediar grandes e coloridos *matsuri* — festivais em comemoração à volta ao lar, quando todos vestem seus melhores quimonos e soltam fogos, para alegrar os bons espíritos (e assustar os maus).

Tudo aqui convida à meditação, à comunhão com o Mais Honrado. Mas este não é apenas um lugar de preces. O Templo-Mestre é onde surgem os maiores protetores sagrados do Império, onde são treinados os samurais e shugenja. Atuando também como academia e monastério, Meiyo'Dera recebe centenas de jovens candidatos todos os anos, que passam por duros testes e provas de honra. No passado, apenas membros na nobreza tinham esse privilégio; hoje, qualquer pessoa que se prove honrada terá direito a ser testada (em termos de jogo, personagens com Honra 16 ou mais). Em caso de aprovação, passará a viver no templo durante os anos seguintes, treinando e também realizando tarefas rotineiras.

Conforme o caminho escolhido, o noviço recebe treino em combate (para samurais) ou execução de jutsus (para shugenja). Mas isso está longe de ser tudo. Ambos passam por duro condicionamento físico e mental, além de estudos extensivos de história, religião, etiqueta e até mesmo artes, como poesia, pintura e caligrafia. Tudo que é importante, tudo que é parte da alma de Tamu-ra, o campeão de Lin-Wu deve dominar.

Após sua sagração perante Lin-Wu, os samurais e shugenja colocam-se à disposição do Imperador e o sumo-sacerdote, acatando suas ordens. Muitos permanecem no templo, de prontidão, seguindo com seu treino enquanto aguardam o chamado. Outros são designados para o Palácio Imperial e outros pontos importantes.

PORTO TSUKI

A localização de Shinkyo foi cuidadosamente escolhida no interior de uma baía — uma porção de mar cercada de terra, ideal para a construção de portos de docas, por prover proteção contra tempestades e maremotos. Assim, embora o litoral de Tamu-ra seja constantemente assolado por tufões e tsunamis, a Baía de Shinkyo oferece águas relativamente calmas, ideais para pesca e outras atividades portuárias.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

O Porto Tsuki é o segundo maior centro comercial da cidade, perdendo apenas para Chuushinbu. No entanto, considerando a importância dos frutos do mar na alimentação tradicional de Tamu-ra — bem como o constante trânsito de embarcações do Reinado, levando e trazendo mercadorias valiosas —, o verdadeiro poder econômico de Shinkyo talvez esteja sediado aqui. (Não sendo surpresa, portanto, a forte presença e influência das famílias yakuza no local.)

Desnecessário dizer, pesca é uma das atividades mais importantes da cidade. Todas as madrugadas, os barcos pesqueiros retornam de suas jornadas para descarregar e negociar sua preciosa carga, ferozmente disputada por donos de restaurantes e mestres sushimen. Há sempre uma grande comoção na aquisição do maior atum da noite (fala-se até em duelos clandestinos para obtê-lo). Um mercado e uma feira oferecem sushi, sashimi e outras iguarias absolutamente frescas, tiradas da água poucas horas antes. Os sempre asseados tamuranianos são peritos em lidar com frutos do mar; causa espanto a estrangeiros que, em uma comunidade pesqueira, não se perceba *nenhum* cheiro de peixe!

Apesar de sua grande importância como porta de entrada para a cidade, Tsuki não é exatamente um lugar seguro. O sempre alvoroçado porto é lugar ideal para todo tipo de atividade criminosa — vigiar todos que chegam e saem é praticamente impossível. Em todo lugar, a qualquer momento, mercadorias ilegais trocam de mãos. Qualquer transeunte incauto pode ter seus pertences roubados. Ou pior, pode ser emboscado, nocauteado, amarrado e jogado no porão de um navio, para acabar em algum distante mercado de escravos (conta-se que os minotauros de Tapista compram jovens tamuranianas como se fossem meio-elfas; nem todos sabem a diferença).

Ainda que exista uma milícia oficial, a verdadeira autoridade no porto são os yakuza. Exercendo seu papel histórico como força policial clandestina, os mafiosos vigiam de perto toda a movimentação, logo tratando de informar seus superiores sobre qualquer evento ou figura suspeita. Uma taxa de proteção é cobrada dos pescadores, mercadores e marinheiros, assegurando que jamais serão perturbados por bandidos (ou gaijin encrenqueiros). Nesse quesito, a honra yakuza é impecável: qualquer cliente em apuros será prontamente

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

socorrido por capangas bem armados. Qualquer cliente bom pagador, que fique claro; aqueles que falham em honrar suas taxas podem acabar machucados, ou mesmo no fundo do mar, como exemplo aos demais.

Claro, o Império sabe desses fatos e investiga crimes como pode, mas apenas até certo ponto. A nobreza — ainda que honrada — entende que as atividades yakuza são um mal necessário à reconstrução.

Casa de Chá Akechi

No passado de Tamu-ra, monges bebiam chá apenas como forma de auxílio à meditação. Mais tarde, senhores feudais passariam a oferecer chá a seus visitantes em pequenas construções panorâmicas à volta do castelo, chamadas casas de chá, onde podia-se beber e apreciar a natureza. Cada vez mais elaborado como evento social, o ato de preparar chá para convidados acabou tornando-se um ritual próprio, o *chadoo*, ou Cerimônia do Chá.

Hoje em dia, casas de chá são estabelecimentos comerciais que servem chá e outras bebidas não alcoólicas, como café e refrescos. Como acompanhamento há refeições muito leves, além dos clássicos doces de feijão. São lugares tradicionais de interação social, onde as pessoas vão para conversar, ter encontros ou ser atendidos por gueixas. Diferente das izakaya, casas de chá são silenciosas e tranquilas — muito embora algumas ofereçam música suave a seus clientes.

A *Casa de Chá Akechi* é uma das mais conhecidas em Shinkyo. Bastante frequentada pelos dai'zenshi, é um dos lugares favoritos pela nobreza local para tratar de negócios, mas acessível a todos. Os preços ligeiramente elevados são justificados pela história incrível de sua proprietária.

Em sua juventude, antes da Era Akumushi, a pequena gueixa Akeshi serviu lealmente à própria família Imperial no castelo de Tekametsu, executando a Cerimônia do Chá para seus convidados. Acabaria como refugiada, entre os milhares de vidas salvas pelo Imperador, levada para o Reinado de Arton. Chorou a morte de seu senhor longamente, para então assumir a missão pessoal de preservar o *chadoo* — pois descobriu ser uma das poucas pessoas vivas ainda capazes de executar essa arte. Ergueu sua própria casa de chá em Nitamu-ra, onde realizou a cerimônia para seus clientes durante os anos seguintes.

Com a retomada de Tamu-ra e a milagrosa volta do Imperador, Akeshi deixou aprendizes para cuidar da casa em Nitamu-ra e voltou rapidamente à terra natal. Em audiência com Tekametsu, foi reconhecida de imediato pelo Imperador-Criança:

— Que privilégio seria, voltar a tê-la em meu castelo! Mas não ouso privar nosso povo sofrido de sua maravilhosa arte.

Assim, o Império proveria meios para a construção de uma bela e acolhedora casa de chá na capital. Imensamente honrada com a tarefa confiada por seu Imperador, a pequena e elegante senhora pode ser vista no estabelecimento a todo momento, em seu quimono verde e dourado. Akeshi parece jovem demais para a idade que tem; comenta-se que ela talvez tenha algum sangue ryuujin, o que explicaria muita coisa.

Não se sabe como um cliente acaba atendido por Akeshi em pessoa. Conta-se que ela tem a habilidade de sentir a alma mais necessitada de paz e tranquilidade em seu estabelecimento. Ela realiza o rito e, enquanto serve chá, conversa longamente com seu escolhido, perguntando sobre seus problemas e oferecendo conselhos, às vezes um tanto enigmáticos. Não raras vezes, as palavras de Akeshi acabam levando um sentai à sua próxima missão de honra.

Izakaya Lua Prateada

Assim como as tavernas do Reinado, izakaya são bares destinados a servir bebidas (normalmente alcoólicas) e refeições. São também pontos de encontro tradicionais para celebrações, acordos ou apenas lazer.

Izakaya podem ter mesas e cadeiras (ou almofadas), balcões, ou ambos. Alguns determinam que os clientes removam seus calçados na entrada, enquanto outros não fazem essa exigência. Outros oferecem cabines fechadas, com uma mesa central e capacidade para seis ou mais clientes, onde pode-se tratar de assuntos particulares. Há ainda aquelas onde bebe-se de pé, em balcões ou mesas altas.

É oferecida ao cliente uma toalha umedecida (quente no inverno, fria no verão) para limpar as mãos, e então um aperitivo (normalmente picles em conserva). Saquê e cerveja são as bebidas mais populares, mas há lugares que servem vinho branco (*shirowain*) ou tinto (*akawain*), uísque, *shoochuu* (bebida destilada muito forte) e outras. Quanto à comida, alguns oferecem pouco mais que tira-gostos para acompanhamento, como espetinhos de frango *yakitori* ou salgadinhos de lula seca, enquanto outros servem verdadeiras refeições: fatias de peixe *sashimi*, frango frito *karaage*, macarrão *yakisoba* e outras.

Em Tamu-ra, acordos importantes não acontecem em câmaras de conselho ou salas do trono, mas em bares e restaurantes, durante uma refeição regada a bom saquê.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Portanto, não é surpresa que izakaya sejam populares para reuniões entre equipes sentai e seus patronos.

Enquanto as casas de chá reservam-se a encontros mais tranquilos ou românticos, izakaya também podem servir a esses propósitos — mas são mais procuradas para comemorações. Após um dia cansativo, é comum que colegas de trabalho e seus chefes venham beber e relaxar; em Shinkyo, diz-se que um cônjuge não deveria voltar muito cedo para casa, pois significa que não é bem-sucedido ou popular no emprego! Ainda, muitos aventureiros acreditam que nenhuma missão bem-sucedida está totalmente completa até que o sentai reúna-se para beber e celebrar.

Claro, existem izakaya de todos os tipos — maiores e menores, elegantes e rústicas, baratas e caras, alegres e sinistras. Algumas são frequentadas por samurais e nobres, outras são preferidas pelos bushi, nezumi e yakuza. No entanto, em Shinkyo, poucas são mais exóticas que a Lua Prateada.

Lua Prateada não é apenas o nome do bar, mas também de seu proprietário — ninguém menos que um mashin. Após uma missão sobre a qual ele terminantemente se recusa a falar, o construto vivo acabou danificado demais para continuar lutando; é possível notar seu andar ligeiramente trôpego, bem como uma faísca ocasional saltando de seu ombro direito. Por seus bons serviços, contudo, o Imperador perguntou que atividade gostaria de exercer daqui em diante.

— Meu digníssimo senhor, sempre me pareceu fascinante a necessidade e prazer humanos por comida e bebida. Não sendo capaz de experimentar tais sensações eu mesmo, acredito que fermentar bom saquê e preparar refeições saborosas seriam o mais interessante desafio.

Conta-se que Tekametsu gargalhou longamente antes de presentear Lua Prateada com sua própria izakaya, onde ele poderia aprazer os heróis do Império com a melhor bebida e comida. De fato, com empenho e treino, o mashin logo dominaria as artes de preparar saquê (de fabricação própria) e bolinhos de polvo *takoyaki*, tidos como os melhores da cidade. Além disso, ele também conta com um enxame de pequenos construtos de tecnologia mashin, sempre limpando mesas e carregando bandejas.

Correm rumores de que, na verdade, o mashin nunca deixou de servir ao Império; seus mecanismos internos de comunicação mantêm contato com o Imperador e os antigos nakama, informando sobre qualquer coisa suspeita, fazendo contatos com aventureiros, e também transmitindo mensagens secretas a seus clientes.

A Forja de Doherimm

Este comércio especializado em armas, armaduras e ferramentas é um perfeito exemplo de como Império e Reinado encontram-se unidos na capital.

Nurarmumimm Dragonbelt, como boa parte dos anões, sempre alimentou grande paixão pela nobre e tradicional arte da metalurgia. Partiu de Doherimm, o reino secreto dos anões, para estabelecer-se na capital Valkaria — onde passaria a forjar e reparar armas e armaduras. Ao longo dos anos, após conseguir contratos muito lucrativos com a Milícia Valkariana e a Arena Imperial, logo havia se tornado patrão de muitos forjadores, e proprietário de um dos negócios mais prósperos da cidade. Mas, apesar do orgulho como empresário bem-sucedido, estava infeliz: cada vez mais imerso em papelada e cada vez mais distante do martelo e bigorna.

Até que, certo dia, a forja receberia um cliente incomum. Um humano de pele amarelada e olhos que pareciam fendas, trazendo uma espada quebrada e uma armadura danificada. Eram peças estranhas, estrangeiras, forjadas com técnicas que nenhum dos ferreiros conhecia. O próprio Nurarmumimm, mesmo com suas longas décadas de experiência, jamais havia visto nada igual.

Estimulado, o empresário anão tomou para si mesmo o desafio. Após longas conversas com seu cliente, aprenderia que Nakatomi Kumoeda era nativo da exótica Tamu-ra, agora vivendo em Nitamu-ra. Pertencia a uma elite de guerreiros chamados samurais, armados com as melhores espadas e armaduras de sua terra — forjadas apenas com os mais finos materiais, pelos mais habilidosos artífices. No Império, cada espada katana é uma relíquia de família, cada armadura o-yoroi é uma obra-prima.

Nurarmumimm, intrigado, passaria a frequentar Nitamu-ra. Queria conversar com outros artífices nativos — missão difícil, pois poucos sobreviventes eram forjadores peritos. A própria arte tamuraniana da forja estava ameaçada de desaparecer. Cada vez mais envolvido, o anão tornou-se fluente no idioma ningo, para conseguir examinar os poucos textos existentes sobre o assunto. Pagaria fortunas por livros raros e itens metálicos originais, até financiaria aventureiros em buscas por peças perdidas. A própria prosperidade de seu negócio vinha sendo prejudicada por tantos gastos, e também seu gradual afastamento da administração.

Após meses de pesquisa, Nurarmumimm enfim tomou a katana e o-yoroi danificadas, e debruçou-se sobre a forja. Semanas mais tarde, as peças estavam perfeitamente consertadas — recebendo a profunda admiração e grati-

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

dão de Nakatomi. A notícia se espalhou; o anão passaria a ser procurado por outros tamuranianos com armas e armaduras em necessidade de reparo. Conta-se que sua perícia teria sido elogiada pelo próprio Shiro Nomatsu, então daimyo de Nitamu-ra.

Assim, quando as primeiras frotas partiram para repovoar Tamu-ra, Nurarmumimm foi convidado por Kumoeda para visitar sua terra renascida. E ainda em alto mar, durante as longas semanas de viagem, o ferreiro anão já havia tomado sua decisão: não voltaria ao Reinado.

Apaixonado pelo Império de Jade e sua cultura, Nurarmumimm Dragonbelt estabeleceu uma nova casa de ferragens em Chuushinbu; a *Forja de Doherimm* trabalharia não apenas com produtos tamuranianos, mas também itens diversos do Reinado. O anão ficaria conhecido (sem exagero) como o melhor ferreiro da cidade, até mesmo abastecendo os Grandes Clãs — saberia, apenas mais tarde, que seu amigo Nakatomi pertencia ao famoso clã Kumoeda. Muitos tamuranianos admiram-se com o anão que dominou sua arte tradicional com tamanha maestria. Outros ressentem-se que os nobres samurais usem armas forjadas por um gaijin.

Nurarmumimm tornou-se quase um nativo. Sempre trajando um belo quimono, calçando sandálias altas de madeira, e trazendo o cabelo em corte samurai — ainda que, obviamente, mantendo a barba. Devido à dificuldade dos tamuranianos em pronunciar seu nome verdadeiro, acabou localmente conhecido como "Nuraru" ou "Nuraru-sensei".

Rio Shirakawa

O maior rio da região nasce longe, nas montanhas ao norte. Além de prover água doce para a capital, o Shirakawa também atua como rota principal até Nishidori, distante cerca de 150 quilômetros rio acima: pode-se chegar à Fortaleza do Oeste subindo o rio de barco, ou pela estrada que o margeia.

Amplo, o rio é cruzado por uma única grande ponte, Katsubashi (embora outras estejam em projeto ou construção). Grandes aglomerações urbanas em ambos os lados da ponte formam a mais densa área urbana da cidade, Chuushinbu. Desaguando na Baía Shinkyo, o rio também serve de ligação entre Chuushinbu e o Porto Tsuki, dois quilômetros ao sul — um constante fluxo de barcos transporta a pesca e cargas trazidas pelo mar.

Neste seu trecho mais próximo ao litoral, o Shirakawa é calmo e facilmente navegável, mas nem sempre inofensivo. Do norte distante, onde cruza regiões selvagens e misteriosas, suas águas podem trazer uma ocasional salamandra gigante, bando kappa, esqueletos kyoukotsu, ou mesmo algum kaijin aquático. Isso sem mencionar o ainda recente ataque odokuro, quando um esqueleto imenso ergueu-se das águas, causando grande pânico. O monstro foi logo derrotado por aventureiros, desaparecendo nas profundezas — mas sem a certeza de sua destruição completa.

Ruína Bakemono

Subindo o Shirakawa em direção norte, a cerca de dois dias de Shinkyo, o grande rio se bifurca. Seguindo para a esquerda, continua em direção a Nishidori, a Fortaleza do Oeste. O caminho à direita segue por mais alguns quilômetros através de mata fechada, até chegar a uma grande cachoeira. Atrás dela, oculta-se o mal.

A queda d'água esconde a entrada de um túnel acidentado que, algumas centenas de metros adiante, leva a um grande complexo subterrâneo — claramente construído por seres inteligentes. Muito antigo, talvez mais antigo que a própria humanidade; escavado durante a Era Bakemono, quando estes monstros dominavam a ilha com impérios de guerra e matança. O covil pode ter sido uma de suas numerosas e sinistras cidadelas subterrâneas.

Até recentemente, ninguém em Shinkyo conhecia a localização exata deste lugar — mas sua existência vinha sendo teorizada. Ataques constantes de goblins, ogros e outros bakemono nas estradas da região sugeriam algum grande covil destas criaturas nas proximidades. Seguindo seus rastros, um sentai encontrou a cachoeira e o túnel escondido, mas foram emboscados pelos monstros. Um único bushi sobrevivente retornou para contar o que viu; Motomoro ainda se recupera dos severos ferimentos sofridos durante a emboscada. O guerreiro embrutecido pode ser encontrado em algum bar de Porto Tsuki, bebendo em busca de alívio para a perna devorada.

Expedições têm sido enviadas para encontrar a ruína e exterminar seus ocupantes, até agora sem sucesso. Relatos sugerem que, além de bandos bakemono, o lugar esconde numerosos outros perigos — desde um clã ninja usando o lugar como base de operações, até uma comunidade kaijin liderada por um monstro akumushi,

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

diferente de tudo visto até então. Também conta-se que o lugar esconde tesouros de arte tamuranianos roubados e até mesmo objetos mágicos.

Mapear a ruína não vem se mostrando tarefa fácil. Ao longo da história, terremotos abalaram suas estruturas, fazendo desmoronar muitos trechos e acessos — isso sem mencionar armadilhas naturais, prontas a desabar sobre exploradores. Os corredores e câmaras ainda intactos são aqueles mais utilizados por seus habitantes, sejam quem forem. Pior, boa parte do complexo parece estar submersa, tornando qualquer expedição ainda mais complicada.

GUILDAS E ORGANIZAÇÕES

OS TRÊS HONRADOS

Ao longo dos séculos, numerosas famílias e clãs serviram aos daimyo como samurais e shugenja, guerreando em nome de seus mestres. Muitos desapareceram sem deixar descendentes, dizimados pela Tormenta. Embora uns poucos clãs menores ainda sobrevivam, lutando para preservar seus nomes, apenas três são sempre lembrados como os mais poderosos.

Diz a lenda que, mais de setecentos anos atrás, três guerreiros conseguiram deter o avanço de um exército bakemono, assegurando a fuga de milhares de cidadãos. Lutaram longamente por dias e dias, irredutíveis, incansáveis, até a morte — na verdade, algumas histórias dizem que seguiram lutando por muitos dias *após* a morte! Os lendários combatentes eram Yagyuu Yamamoto, do Clã da Montanha; Sanjo Kumoeda, do Clã das Nuvens; e Matsura Tokugawa, do Clã dos Rios. Por seu ato de sacrifício honrado, Lin-Wu nomeou esses guerreiros como os Três Honrados, encarregando suas famílias de seguir com a tradição samurai.

Durante os séculos seguintes, os descendentes dos Três Honrados seriam profundamente dedicados ao treino como samurais e shugenja. Conforme o costume em Tamu-ra, suas artes seriam ensinadas apenas a membros de suas famílias — até que veio a Tormenta, quase dizimando os clãs. Os poucos sobreviventes, como medida desesperada para evitar a extinção total de suas tradições, passariam a aceitar discípulos de outras linhagens, não pertencentes à nobreza, ou até mesmo gaijin. Para alguns, esse ato de coragem e tolerância trouxe orgulho aos Três Honrados; outros acreditam que os grandes ancestrais estão furiosos, aguardando o momento de retornar e punir os "impuros".

Nos dias de hoje, as famílias Yamamoto, Kumoeda e Tokugawa estão entre as mais prestigiadas da nobreza, com suas próprias dependências no Palácio Imperial (embora os clãs tenham aceito discípulos estrangeiros, apenas seus familiares são dai'zenshi). Seus patriarcas sempre participam dos mais importantes conselhos, suas decisões pesam sobre todo o Império, sujeitas unicamente à autoridade do Imperador. Em retorno, os clãs juram prover Tamu-ra com os mais poderosos samurais e shugenja; todos os anos, seus filhos são enviados ao Templo-Mestre para admissão e treinamento. Falhar em ser admitido é imperdoável. Não faltam histórias trágicas sobre jovens fracassados, que praticam o suicídio ritual para restaurar a honra de suas famílias. Ou histórias ainda mais horríveis, sobre aqueles que escolhem continuar vivos em desonra, seguindo outros caminhos, trazendo profunda vergonha aos clãs.

Membros dos clãs são facilmente distinguíveis por suas vestes, maneirismos e estilos de luta. O Clã da Montanha veste vermelho e produz os guerreiros mais ferrenhos, embrutecidos, pouco preocupados com elegância. Seus samurais preferem armas de duas mãos e seus shugenja escolhem jutsus da terra. Membros do Clã das Nuvens vestem branco e são galantes e apreciadores das artes; seus samurais favorecem a arquearia e seus shugenja executam jutsus do vento. Quanto ao Clã dos Rios, vestem azul e são aqueles que melhor desfrutam a vida, cultivando a paz e tranquilidade; seus samurais são hábeis no uso de duas armas e seus shugenja apreciam jutsus de proteção.

Os três grandes clãs consideram-se aliados, mas também rivais — pois acreditam que a competição os mantém fortes. Todos os anos, o Torneio dos Clãs reúne os melhores membros de cada família para disputas de esgrima, arquearia, conjuração e outras modalidades de combate. Espantosamente, o torneio aceita competidores sem parentesco ou filiação com os clãs, ou até mesmo gaijin. Nenhum dos clãs ousa barrar qualquer desafiante, seria covardia e desonra. No entanto, para um descendente dos Três Honrados, ser derrotado por um forasteiro seria profundamente vergonhoso (violação de honra severa).

Compreendendo que não há membros suficientes para todas as missões, samurais e shugenja dos clãs integram sentai imperiais compostos por membros de outras classes, assumindo sua liderança. Ou tentando.

AS FAMÍLIAS YAKUZA

Embora membros de quase todas as famílias yakuza possam ser encontrados agindo em Shinkyo, a capital é considerada território de apenas duas — que, naturalmente, alimentam extrema rivalidade.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Os Nairyori, também conhecidos como "Clã da Lótus", são a mais antiga família mafiosa ainda em atividade, capaz de traçar sua origem até perto do início da Era Teikoku. De fato, estavam entre os primeiros yakuza a sequer existir; sua fundadora, a oyabun Shiba Nairyori, estabeleceu muitas das tradições que persistem até hoje. Constituindo bases de poder nas grandes cidades que cresciam após a Grande Unificação, os Nairyori protegiam as populações simples, sem deixar que a nobreza ou a honra samurai ficassem em seu caminho. Pelo povo de Tamu-ra, faziam o que era necessário. E se podiam enriquecer no processo, tanto melhor!

A família Nairyori acabaria estabelecendo a fama (ou infâmia) yakuza como uma polícia clandestina, uma organização secreta mantenedora da paz por meios escusos. Tentavam enriquecer, sim, pois riqueza atrai poder — mas evitavam esgotar as populações ou ameaçar sua sobrevivência. Começaram a tradição mafiosa de cobrar "taxas de proteção" dos comerciantes bem-sucedidos. Tomavam dos ricos para preservar os pobres. Suas intenções buscavam um bem maior, ainda que seus métodos não fossem nada bondosos: um monstro ou vilão ameaçando a comunidade não seria levado à justiça, mas sim destruído da maneira mais hedionda, como exemplo aos demais.

Quando veio a Tormenta, os Nairyori começavam a expandir seus negócios em direção ao Reinado. Já haviam estabelecido um centro de operações em Nitamu-ra. Na verdade, justamente quando a tempestade atacou, seu oyabun inspecionava a nova base — fato que salvou sua vida. Considerando essa sorte incrível um sinal dos espíritos, Dyang So-Dak se tornaria ainda mais devotado ao compromisso de proteger seu povo, liderando o Clã da Lótus em Valkaria.

Apesar de perdas severas, sobreviveram membros suficientes para manter os Nairyori em atividade. Hoje, Dyang So-Dak ocupa-se de gerenciar as atividades da família em Nitamu-ra e Shinkyo, transitando entre ambas.

A família Hideteru, pelo contrário, surgiu muito recentemente — ainda durante a Era Akumushi. Teve início com a união de vários sobreviventes desgarrados de famílias maiores, dizimadas pela Tormenta. Reunidos em um bando kumi, sem esperança de voltar à terra natal, passariam a operar no Reinado de Arton. Até tentaram a sorte em Nitamu-ra, mas foram logo rechaçados pelo Clã da Lótus, resultando em inimizade instantânea. Então atuariam principalmente em comunidades costeiras, como Malpetrim e outras, tornando-se quase piratas.

Enquanto os Nairyori até hoje preferem integrantes humanos de etnia tamuraniana, os Hideteru são mais ecléticos, aceitando literalmente qualquer um; membros de quase qualquer raça ou classe enchem suas fileiras, incluindo muitos gaijin. Seu próprio fundador e líder, Hideteru, é um hanyô de temperamento notoriamente explosivo. Ao menor sinal de frustração, estoura as cabeças de seus capangas (fato que, de certa forma, explica a grande facilidade em integrar este bando).

Mesmo após saber sobre a partida da Tormenta, o oyabun inicialmente não cogitou voltar à terra natal. Teria tomado essa decisão por puro impulso, quando alguém sugeriu qualquer coisa sobre ele "temer" o Clã da Lótus. Assim, logo após fulminar o infeliz autor da insinuação, Hideteru decidiu que a família tomaria o controle da nova capital. Diferente de seus rivais, Hideteru tem pouco interesse em "proteger o povo" ou "proteger Tamu-ra"; ele busca apenas enriquecer e mostrar a todos quem é o maior chefão yakuza.

Mais habituados a agir em cidades portuárias (e também mais agressivos), os Hideteru mostram certa vantagem em controlar o Porto Tsuki, clamando-o como seu território. Ainda assim, vivem em constantes escaramuças com os Nairyori, sendo comum que ambos os lados contratem sentai para atacar as operações do rival.

O Ferrão

Após o ataque da Tormenta, muitos clãs e famílias ninja desapareceram. Alguns foram extintos. Outros querem que todos pensem exatamente isso. E outros, mais audaciosos, planejam fazer com que todos voltem a temê-los.

O Ferrão sempre foi um dos mais vastos e influentes clãs ninjas em Tamu-ra. Atuando em todas as províncias, todas as grandes cidades, seus agentes podiam controlar ou eliminar qualquer alvo sem deixar pistas. Em seu auge, chegaram a dominar, influenciar ou destruir algumas das maiores famílias nobres. Durante a Era Akumushi, espalharam-se pelo mundo. Passariam a agir no Reinado de Arton, muitas vezes aliados a cultistas de Sszzaas, o Deus

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Serpente local. Hoje, buscam estabelecer sua base de poder no novo Império, atuando principalmente na capital.

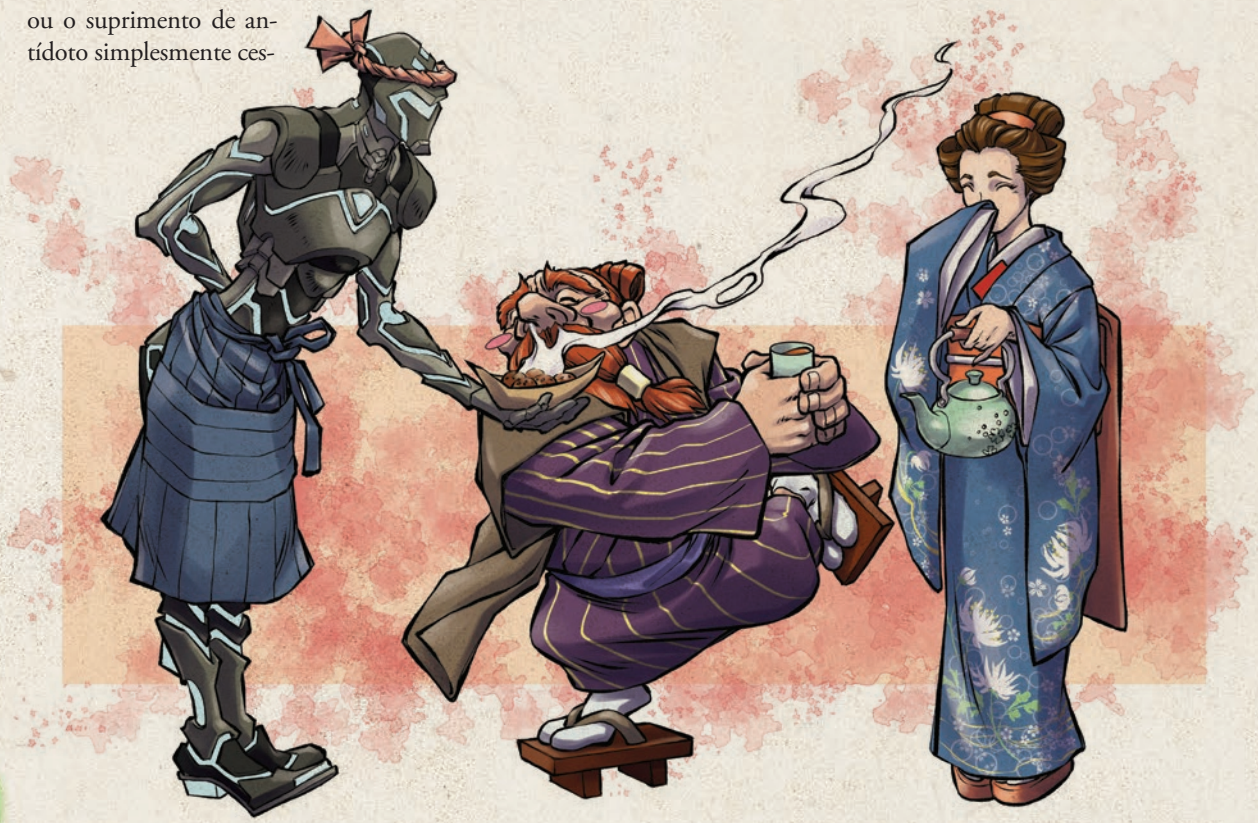
Como muitos clãs ninjas, o Ferrão não deseja a destruição de Tamu-ra ou a extinção de seu povo; pelo contrário, buscam sua sobrevivência e prosperidade — mas acreditam que a honra, e aqueles que a cultivam, são obstáculos tolos que devem ser eliminados. Com esse objetivo, serão capazes dos atos mais abomináveis. Mesmo sabendo que destinos horríveis aguardam aqueles que violam a honra, estão dispostos a esse sacrifício para proteger Tamu-ra. Essa é a filosofia ninja.

A maior especialidade do Ferrão, como sugere o nome, é o uso habilidoso e inteligente de venenos. Contra oponentes fortes, seus agentes são treinados em usar armas envenenadas, causando algum ferimento leve e então fugindo, mas mantendo-se à espreita enquanto a toxina age. Seus assassinatos são rápidos e precisos, recorrendo a pequenos dardos, dispositivos com lâminas, ou mesmo besouros chibi-kabuto treinados para picar e envenenar.

Outra de suas táticas habituais é envenenar a vítima — normalmente alguma figura poderosa e influente —, ou uma pessoa querida, e então fornecer pequenas doses periódicas de antídoto, apenas suficiente para mantê-la viva por mais alguns dias. A vítima deve então seguir todas as ordens do Ferrão, ou o suprimento de antídoto simplesmente cessará. Assim, mais de um samurai, shugenja ou magistrado em Shinkyo certamente está sob controle desses ninjas. Se essa figura de autoridade acaba perdendo seu posto ou poderes, melhor ainda; para o Ferrão, forçar alguém a realizar atos que violem sua honra é a maior das vitórias.

Procurando manter a eficácia de sua tática principal, o Ferrão está sempre em busca de novas e mais poderosas toxinas. Muitos boticários e alquimistas já foram contratados, manipulados ou coagidos para fazer pesquisas nesse sentido. Diz-se que seus agentes pagam bons preços por restos de monstros akumushi, pois acreditam que as criaturas aberrantes produzem venenos terríveis, sem antídoto existente neste mundo. Também é comum que equipes sentai sejam enviadas à Ferida Profunda para caçar e coletar espécimes — sem suspeitar que estão trabalhando para o Ferrão, ou alguém sob seu controle.

Nem todos no Ferrão são humanos; na verdade, devido à exposição constante a venenos e substâncias da Tormenta, até seus agentes humanos acabam cheios de deformidades (quase todos têm um ou mais talentos da Tormenta). Há numerosos henge e nezumi, encarregados de missões mais furtivas. E também um grande número de kaijin, incluindo seu atual líder, um ser monstruoso conhecido apenas como Dai'Sango; diz-se que ele derrete tudo aquilo que toca.



RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

TEKAMETSU, O IMPERADOR-CRIANÇA

Exceto pelo próprio Lin-Wu, não existe figura mais importante na sociedade tamuraniana. Com raríssimas exceções na história de Arton, ele foi o único regente a manter seu reinado durante toda a existência da própria nação. Na verdade, o único imperador.

Pouco se sabe sobre a vida de Tekametsu antes de ser declarado Imperador. Os dragões celestiais, sem qualquer parentesco com as bestas flamejantes tão temidas no Reinado, são seres espirituais sagrados. Nativos de Sora, o reino planar de Lin-Wu, eles são a encarnação da nobreza, justiça e honra. Os seres mais próximos da iluminação em toda a existência. Talvez por esse motivo, muito raramente visitam o plano material — lugar que, pouco a pouco, apenas desgasta sua pureza cósmica.

Quando Tamu-ra mergulhou em guerras sangrentas, quando irmão chacinava irmão em nome de uma "honra" distorcida, o Deus Dragão se enfureceu. Sacudiu a ilha com terremotos e vulcões, desejou destruir aquele povo cruento e ingrato, recomeçar tudo. Mas interrompeu o apocalipse antes de ser tarde demais, ao receber um pedido humilde.

— Poupe-os, meu senhor — pediu um ainda jovem dragão celestial. — Eu imploro, poupe sua gente. A honra vai guiá-los. A honra vai salvá-los.

— Esqueceram quem são — Lin-Wu urrou. — Esqueceram de ser um povo unido. Desviaram-se de seu caminho, de seu destino.

— Então, que sejam lembrados. Que o caminho seja mostrado.

— Então, que você mostre o caminho.

Assim, Tekametsu desceu à destroçada Tamu-ra. Despiu-se da forma dracônica, caminhando sobre duas pernas como um simples monge andarilho. Usava o *tengai*, tipo de cesto de bambu cobrindo toda a cabeça, representando seu desapego terreno, e soprava, em sua flauta *shakuhachi*, uma melodia celestial que trazia paz aos povos conturbados.

Por onde passava, encontrava guerreiros cansados, sobreviventes famintos. Acalmava suas almas com música e mensagens de esperança. Ensinava a honra verdadeira, ensinava o caminho para Lin-Wu.

Este período de sua vida poderia preencher — e realmente preencheu — livros e mais livros de história. O monge dragão fez longas jornadas, viveu grandes aventuras, aliou-se a heróis valorosos. Desafiou hordas bakemono que ousavam avançar contra os sobreviventes. Combateu tiranos que haviam mergulhado demais na desonra, já sem almas. Confrontou os próprios kaiju, forçando-os a recuar de volta ao Trono de Sugora. Ensinou estilos de luta, ensinou jutsus, até então inexistentes. A cada vitória, sua lenda aumentava. A cada feito, milhares mais o admiravam.

Logo todos o ouviam, todos o seguiam. E ainda que nada fosse revelado em palavras, todos sabiam quem ele realmente era.

Embora não fosse seu desejo, Tekametsu entendeu o que era necessário. Tamu-ra precisava voltar a ser unida. Precisava de um líder. Não um regente que governa pela força, não um sanguinário xogum. Algo que ainda não existia. Um *imperador*.

O monge dragão estabeleceu-se na cidade portuária de Yamadori, declarada a nova capital. Todas as províncias de Tamu-ra agora seriam reunidas em império, o Império de Jade. Tekametsu seria, então, proclamado Imperador — com autoridade total sobre qualquer cidadão ou nobre, subordinado apenas ao próprio Lin-Wu.

O que houve a seguir está envolto em mistério. Quase todos os registros a respeito perderam-se com o tempo, foram roubados, adulterados, ou destruídos pela Tormenta. O senso comum diz que todos acataram o novo Imperador sem questionar, trabalhando duro pela reconstrução de Tamu-ra, honrando o emissário do Deus Dragão. No entanto, há vestígios de escrituras que sugerem o contrário — numerosos daimyo e xogum não se sujeitaram, não aceitaram unir suas províncias às demais. Diz-se que eles seriam subjugados em batalha, o próprio Imperador liderando seus exércitos, às vezes combatendo em sua poderosa forma dracônica. Há ainda insinuações de que, para construir sua base de poder, o dragão teria sancionado a formação das primeiras famílias yakuza e até mesmo feito alianças secretas com clãs ninjas.

Quase todos os cidadãos atribuem tais boatos a mentiras plantadas por ninjas. Quase todos.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Pela fé ou pela força, as províncias foram unidas. Os daimyo ainda teriam sua soberania, mas sujeitos à autoridade central do Império. E assim começava a Era Teikoku e a regência de Tekametsu, plena de paz e progresso.

Mas o que ninguém jamais percebeu é que, ao longo dos anos, Tekametsu estava ficando mais *fraco*. Diferente de outros dragões, que apenas se fortalecem com a idade, suas energias eram gradualmente drenadas pela longa ausência do plano espiritual; nenhum dragão celestial havia permanecido longe de Sora por tanto tempo. Isso explicaria por que, durante as últimas décadas de seu governo, Tekametsu jamais assumiu a forma de dragão ou agiu pessoalmente contra inimigos fortes — mesmo quando algum ataque kaiju ameaçava o Império.

Para muitos, a explicação é outra. Proteger Tamu-ra não é a missão do Imperador. É a missão de seus campeões, seus samurais e shugenja, seus sentai. Pois onde está a honra em sempre depender de alguém mais forte?

De qualquer forma, quando a Tormenta veio, o Imperador provou ser ainda imensamente poderoso. Testemunhas dizem que sua forma dracônica lançou-se às alturas, serpenteando em amplos círculos sobre certa área da cidade, enquanto pura energia cósmica parecia acumular-se na parte central, como uma estrela — que faiscou e pareceu abraçar a todos. Os céus tornaram-se algo diferente, a vermelhidão aberrante foi deixada para trás, substituída pela luminosidade feérica do Astral. Quanto tempo se passou, minutos, horas, ninguém soube dizer. Até que, em certo momento, aquela parte de Yamadori voltou a existir no mundo de Arton, como se depositada por mãos gigantes e gentis junto a Nitamu-ra.

Todos perscrutaram os céus em busca do Imperador, para perguntar, agradecer, celebrar. Mas poucos chegaram a vê-lo pela última vez, pois a forma serpentina já parecia translúcida, fantasma. Sumindo nos céus, derramou ainda uma última lágrima de despedida.

Perder a terra natal, e também seu amado Imperador, foram golpes duríssimos. Mas os sobreviventes, determinados como sempre, seguiram em frente. Seguiram protegendo aquilo que eram. Suportaram quinze anos de trevas, até a Batalha dos Deuses, até a expulsão da Tormenta.

Diz-se que, quando a primeira embarcação tamuraniana tocou a costa da ilha, alguém estava ali para recebê-los com um largo sorriso. Usava o galante quimono imperial, ainda que longo e folgado. *Parecia-se* com Tekametsu. Mas era alguém muito, *muito* mais jovem. Uma criança.

Ainda assim, não houve quem não se curvasse em respeito, às lágrimas. Ainda que nada fosse revelado em palavras, todos sabiam quem era.

Após sofrer duas perdas terríveis em um mesmo dia, o povo de Tamu-ra agora era agraciado com dois milagres. Pisar novamente sua terra natal, e receber de volta seu Imperador.

Hoje, no Palácio Imperial em Shinkyo, o jovem Tekametsu governa com a mesma humildade e sabedoria de outrora. Ele tem as mesmas lembranças, reconhece nomes e rostos, trata todos como a antiga gentileza e cortesia — ainda que temperada com certo bom humor juvenil. Quando perguntado sobre seu renascimento milagroso, responde simplesmente: "Tudo que nasce morre, e tudo que morre renasce."

Conseguir uma audiência com o Imperador é mais fácil do que deveria; Tekametsu raramente recusa um encontro pessoal, mesmo quando a prudência aconselharia o contrário. Sempre que possível, ele mesmo convoca equipes sentai para delegar missões. Por vezes também perambula pela cidade com pouca ou nenhuma guarda, tocando sua flauta, enquanto todos se curvam à sua presença (deixar de fazê-lo é violação de honra moderada) e os samurais responsáveis por sua proteção quase enlouquecem!

Até agora o Imperador-Criança não demonstrou possuir nenhum poder mágico, nem assumiu a forma de dragão. Todos oram a Lin-Wu que isso jamais seja necessário outra vez. Ou quase todos: existe a suspeita sinistra de que não seja realmente Tekametsu e sim parte de uma farsa muito bem elaborada para controlar o novo Império. Contudo, até que isso se prove verdade, todos obedecem e veneram o Imperador com felicidade jamais vista na ilha.

Shiro Nomatsu, Sumo-Sacerdote de Lin-Wu

A história de Shiro Nomatsu, o atual shugenja máximo de Lin-Wu, tem sido uma poderosa fonte de inspiração e motivação para os sobreviventes de Tamu-ra.

Filho rebelde da nobre e influente família Nomatsu, desde cedo Shiro mostrava insatisfação com as normas de sua sociedade tão rígida. Tinha sonhos, tinha ambições, que os tabus proibiam. Também não ajudava que o pai, Hiroshi Nomatsu, shugenja e conselheiro pessoal de Tekametsu, fosse tão severo e exigente: conforme a tradição familiar, Shiro deveria se tornar versado em religião e jutsus divinos, seguindo o caminho do clericato. Seu futuro não estava aberto a debate.

Assim, para evitar um destino que considerava pior que a morte, Shiro fez o impensável: renegou Lin-Wu. Ainda muito jovem, mal chegando aos quatorze, fugiu

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

de casa. Escondeu-se nos porões de um entre os muitos navios mercantes que percorriam a rota até o Reinado de Arton. Ali, naquela terra de lendas e heróis, viveria sua tão sonhada vida de aventuras.

Graças aos estudos forçados, tinha noções do idioma varukaru. Também trouxe consigo as duas espadas daisho que receberia apenas na maioridade — seguindo o futuro traçado pelo pai, nem chegaria a usá-las! Conseguiu fazer bons amigos e integrar um grupo de aventureiros. Caçou monstros e bandidos. Colheu grandes recompensas. Logo, ainda um jovem adulto, era tão rico quanto qualquer membro da própria família. Mesmo assim, jamais desistiu das aventuras. Jamais pertenceria a Lin-Wu. Jamais seria como seu pai queria.

Tamu-ra era memória já quase esquecida — Shiro nem empunhava mais as espadas da família, trocadas tempos antes por armas mágicas melhores. Seria assim até certa vez, nas Montanhas Uivantes, quando Shiro e seus companheiros lutaram contra um tirano local para libertar seus escravos. Para sua surpresa, entre eles, havia um conterrâneo.

— Diga-me, meu jovem... — disse o ancião, muito ferido. — As cerejeiras de Tamu-ra ainda florescem?

— Não sei, meu senhor. Há tempos não vejo nossa terra.

— Eu também. Mas, ao contrário de você, daria tudo para vê-la de novo.

E o velho faleceu naquele instante. Amargurado, mesmo contrariando suas convicções pessoais, Shiro decidiu dar-lhe um funeral tradicional digno. Faria uma prece a Lin-Wu, orando que guiasse a alma daquele senhor até seus campos floridos. Mas, quando procurou o corpo na manhã seguinte, não havia nada. Exceto uma flor de cerejeira.

Shiro meditou muito sobre o ocorrido e, pela primeira vez em longos anos, sentiu saudades de casa. Decidiu voltar, ao menos para retornar as espadas ancestrais da família — mas era tarde. Durante a jornada de volta, recebeu a terrível notícia. Tamu-ra não existia mais. Os irmãos, pais e avôs não sobreviveram. Tudo o que restava era um pequeno bairro tamuraniano na capital do Reinado.

Lá chegando, apesar dos longos anos de ausência, Shiro ainda portava o daisho e foi logo reconhecido como membro da casta nobre. A vergonha de seus atos rebeldes foi deixada de lado — exceto por ele próprio. Sabia, no íntimo, que trouxe profunda desonra à família. Tão profunda, que as almas de seus parentes talvez fossem proibidas de alcançar Lin-Wu!

Arrependido, Shiro jurou dedicar o resto da vida a proteger seu povo, restaurar a honra dos Nomatsu e assegurar o descanso de seus ancestrais. Lin-Wu ouviu e aceitou seu juramento, marcando-o a fogo: uma grande queimadura em forma de dragão ardeu nas costas de Shiro. Ao mesmo tempo, o poder de suas espadas ressuscitou. Eram os sinais de que havia sido escolhido.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Poucos, em toda a história de Tamu-ra, treinaram e estudaram tão duro. Durante os anos seguintes, Shiro Nomatsu não apenas dominou as espadas ancestrais e os jutsus sagrados, como também assumiu o cargo de daimyo — ao qual tinha direito como membro da casta nobre. Assim ele se tornaria o novo regente de Nitamu-ra e também o sumo-sacerdote de Lin-Wu.

Durante a Era Akumushi, Shiro foi o líder forte de que seu povo precisava. Leal ao Rei-Imperador, sempre respondeu seu chamado, mas ainda mantendo a proteção dos tamuranianos em primeiro lugar. Quando um artefato do Império precisava ser resgatado, ele convocava heróis para a aventura. Quando a Academia Arcana precisava de espécimes akumushi para pesquisas, ele estava pronto a liderar uma expedição.

Diz-se que, quando o Cavaleiro da Luz liderou a batalha final contra a Tormenta, Shiro Nomatsu teria lutado ao seu lado. Brandiu as espadas da família contra os demônios aberrantes. Com esse ato, teria conquistado o perdão total de Lin-Wu, enfim assegurando paz celestial para seus ancestrais. O próprio sumo-sacerdote, contudo, jamais confirmou essa história.

Com a revelação do Imperador-Criança, Shiro imediatamente colocou-se a seu serviço. E derramou lágrimas abundantes ao ouvir suas primeiras palavras:

— Você honrou sua família, seu Imperador e Lin-Wu. Agora, mais uma vez, Tamu-ra precisa de sua ajuda.

Hoje, Shiro encontra-se sediado em Meiyo'Dera. No Templo-Mestre ele não apenas conduz grandes cerimônias para o povo, mas também treina pessoalmente os futuros samurais e shugenja do novo Império. Ainda, por vezes o sumo-sacerdote é instruído por Lin-Wu para convocar e enviar equipes sentai em missões de extrema importância. E embora a meia-idade já comece a cobrar seu preço, Shiro Nomatsu ainda está entre os mais poderosos tamuranianos ainda vivos.

Alta-Magistrada Kanemi

Nascida ryuujin seis décadas atrás, Kanemi Hino é portadora de muitos títulos impressionantes. Atualmente, é a mais poderosa shugenja a serviço do Império. É também a Alta-Magistrada Imperial, a juíza máxima em assuntos relacionados ao cumprimento da lei. Sua autoridade, inferior apenas ao próprio Imperador, por vezes rivaliza — e conflita — com o sumo-sacerdote Shiro Nomatsu. Ainda, Kanemi é a única sobrevivente do Círculo Dourado, o antigo grupo de conselheiros shugenja do Imperador.

Tudo isso já bastaria para tornar Kanemi a mulher mais importante do Império, mas ainda há mais. Graças a seu extremo poder espiritual, bem como sua harmonia com os antigos nakama, a shugenja é capaz de manter contato constante com os outros membros do Círculo, no além-vida; eles enxergam, ouvem e falam livremente através da juíza, muitas vezes até incorporando-a por breves períodos. Em um momento, ela estará falando como um senhor firme e impetuoso; em outro, como um ancião relutante. Embora Kanemi mantenha-se no controle a maior parte do tempo, chega a ser difícil dizer qual conselheiro estaria habitando seu corpo a cada momento.

Embora seja superior a Shiro Nomatsu em poder shugenja, a Alta-Magistrada compreende que ele foi escolhido por Lin-Wu, respeitando suas decisões em assuntos religiosos. Contudo, quanto a questões burocráticas e administrativas, a meio-dragão é irredutível e incansável. Todos os dias, Kanemi exerce um sem-número de tarefas entre assinar documentos, examinar relatórios, aprovar contratos comerciais, conceder audiências, julgar crimes, comandar magistrados e oficiais... O fato é que ninguém se lembra de jamais ter visto a Magistrada dormir. Alguns teorizam que as almas do Círculo atuam como fonte de força ilimitada (ela poderia, até mesmo, executar jutsus sem consumir energia). Outros suspeitam que, na verdade, ela conjura clones para ajudá-la em suas tarefas.

A Alta-Magistrada é, portanto, como um Círculo Dourado em uma só pessoa. Verdadeira bênção de Lin-Wu, dizem alguns. Uma grande preocupação, afirmam outros, pois é bem conhecida a história de que havia um traidor entre os conselheiros: Nakamichi, um dos ninjas mais perigosos do mundo, verdadeiro demônio. Tamanho era seu poder profano e habilidade de disfarce, que tomou a própria alma de seu alvo como sua, personificando-o mesmo após a morte. Hoje, Nakamichi seria capaz de influenciar as decisões da juíza, ainda que de forma sutil. Kanemi sempre descarta essa história como pura invencionice... isto é, caso seja mesmo ela.

Outro detalhe curioso: entre os conselheiros falecidos capazes de se comunicar através da Magistrada está Hiroshi Nomatsu, pai de Shiro.

Entre suas (muitas) auto-delegadas atribuições, a Alta-Magistrada recruta equipes sentai para missões variadas. Com a intenção de poupar seu Imperador, ela prefere lidar pessoalmente com equipes "deficitárias" — especialmente aquelas sem um líder samurai, shugenja ou outro representante honrado.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

OPEN GAME LICENSE

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Autores Jonathan Tweet, Monte Cook e Skip Willians, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson.

Tormenta RPG, Copyright 2010, Jambô Editora. Autores Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino, J.M. Trevisan, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi e Gustavo Brauner.

O material a seguir é Identidade do Produto: toda a Introdução e todo o Capítulo 9, todos os termos referentes aos cenários de *Tormenta* e *Império de Jade*, incluindo nomes e descrições de personagens, deuses, lugares e fenômenos e todas as ilustrações.

O material a seguir é Conteúdo Open Game: todo o texto de regras do livro, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Império de Jade

Personagem _____ **Jogador** _____

Raça _____ **Classe e Nível** _____ **Medida de Honra** _____

Gênero _____ **Idade** _____ **Religião** _____ **Tamanho** _____ **Deslocamento** _____

FOR Força

DES Destreza

CON Constituição

INT Inteligência

SAB Sabedoria

CAR Carisma

HON Honra

Pontos de Vida

Máximos _____ Atuais _____ Temporários _____

Pontos de Magia

Máximos _____ Atuais _____ Limite _____

Classe de Armadura

TOTAL		10 +	1/2 do Nível	+	Mod. de Habilidade	+	Bônus de Armadura	+	Outros
	=			+	DES	+		+	

Bônus Base de Ataque

Ataques

	Bônus de Ataque	Dano	Crítico	Tipo	Alcance

Habilidades, Talentos e Jutsus

	Custo em PM

Outras Características

_____

_____

_____

_____

_____

Resistências

	TOTAL		1/2 do Nível	+	Mod. de Habilidade	+	Outros
Fortitude		=		+	CON	+	
Reflexos		=		+	DES	+	
Vontade		=		+	SAB	+	

Redução de Dano _____ Resistência a Energia _____

Perícias

	TOTAL		Grad.	+	Mod. de Habilidade	+	Outros
Acrobacia÷		=		+	DES	+	
Adestrar Animais*		=		+	CAR	+	
Atletismo÷		=		+	FOR	+	
Atuação (_____)		=		+	CAR	+	
Atuação (_____)		=		+	CAR	+	
Cavalgar		=		+	DES	+	
Conhecimento (_____)*		=		+	INT	+	
Conhecimento (_____)*		=		+	INT	+	
Cura		=		+	SAB	+	
Diplomacia		=		+	CAR	+	
Enganação▼		=		+	CAR	+	
Furtividade÷▼		=		+	DES	+	
Identificar Magia*		=		+	INT	+	
Iniciativa		=		+	DES	+	
Intimidação		=		+	CAR	+	
Intuição		=		+	SAB	+	
Ladinagem÷▼*		=		+	DES	+	
Obter Informação		=		+	CAR	+	
Ofício (_____)		=		+	INT	+	
Ofício (_____)		=		+	INT	+	
Percepção		=		+	SAB	+	
Sobrevivência		=		+	SAB	+	

÷ *Penalidade de armadura.* ▼ *Perícia desonrada.* * *Somente treinado.*

Equipamento

_____

_____

_____

_____

_____

_____

¥o _____ ¥p _____ ¥ _____

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

É permitido reproduzir esta página para uso pessoal. Em troca, visite-nos em www.jamboeditora.com.br.

CHEGOU O MOMENTO MAIS ESPERADO!

A TORMENTA FOI DERROTADA

Após longos anos de devastação, Tamu-ra está livre dos demônios aberrantes. Mas o novo Império enfrenta novos desafios. Hordas bakemono invadem seus antigos territórios. Urros dos gigantescos kaiju trovejam ao longe. As terras conspurcadas pela Tormenta ainda despejam pesadelos sobre o mundo. Tamu-ra precisa de seus heróis.

Império de Jade é um jogo de aventura no mesmo universo de Tormenta, o maior RPG do Brasil. Samurais honrados, artistas marciais extremos, ninjas furtivos e outros heróis unem-se em nome do Imperador para proteger Tamu-ra e restaurar a honra do Deus Dragão.

Este livro traz tudo que você precisa para construir personagens e conduzir grandes sagas.

- **8 raças.** Humanos, hanyô, henge, kaijin, mashin, nezumi, ryuujin, vanara.
- **10 classes.** Bushi, kensei, monge, ninja, onimusha, samurai, shinkan, shugenja, yakuza, wu-jen.
- **Novo sistema de jutsus.** Execute técnicas de luta e magia, de *pancada poderosa* e *cólera de Lin-Wu* a *incêndio infinito* e *sétimo sentido*.
- **Novo sistema de Honra.** Escolha entre trilhar um caminho digno para receber poderes divinos ou abraçar a liberdade irresponsável.
- **Novos equipamentos.** Da furtiva adaga *kunai* à imensa espada *zanbatou*, mais de 100 armas, armaduras, itens e veículos asiáticos.
- **Compatível com Tormenta RPG.** Combine o Reinado de Arton e Tamu-ra livremente!

VENHA RETOMAR O IMPÉRIO!

Tormenta

Jambô

14

9 788583 650881

RONALD GUERRA 27863 theweb35@gmail.com